TSR™
Advanced Dungeons & Dragons®
9
MAGO
CONTRO MAGO
advanced
D&D
MORRIS SIMON
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

9

Advanced Dungeons & Dragons®

A Sherry
per la sua infinita pazienza
durante questa trilogia senza fine

Seconda ristampa, ottobre 1992

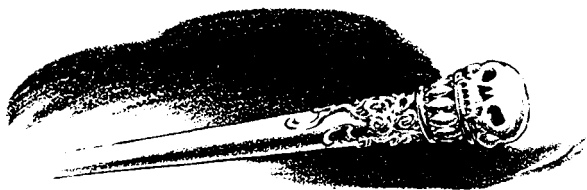
ISBN 88-7068-295-1
Titolo originale:
«Advanced Dungeons & Dragons® - Clash of the Sorcerers».
Prima edizione 1986: TSR, Inc. Lake Geneva.

1991: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

MAGO CONTRO MAGO

MORRIS SIMON

illustrato da George Barr
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

Foglio d'Identità

Nome: Carr Delling

Classe: Mago

CARATTERISTICHE			
Intelligenza	16+ ____ = ____		
	____	____	____
	____	____	____
Carisma	10+ ____ = ____		
	____	____	____
	____	____	____

ENERGIA VITALE			
4+ ____ = ____			____
____	____	____	____
____	____	____	____
____	____	____	____
____	____	____	____
____	____	____	____

INCANTESIMI PERMANENTI PERSONALI

Segnali quando li "attivi", e sottrai 1 punto dall'Intelligenza*.

- ☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐ Rivela Nemici
- ☐ Rivela Invisibilità
- ☐ Rivela Incantesimi
- ☐ Infravisione
- ☐ Protezione
- ☐ Protezione da Proiettili Comuni
- ☐ Leggi Magia
- ☐ Lingue
- ☒ Servitore Invisibile

*La lista completa degli Incantesimi è al paragrafo *Incantesimi e Libri* dell'Introduzione.

UNA NUOVA EMOZIONANTE AVVENTURA!

Stai per assistere ad uno scontro tra maghi, un'esperienza mai vissuta prima d'ora in un *librogame*.
Mago contro Mago conclude l'affascinante mini-serie "Il Regno della Stregoneria", i cui tre volumi costituiscono comunque ognuno un'avventura indipendente. In questa trilogia tu interpreti il ruolo di Carr Delling, orfano di Landor, il celebre Arcimago di Tikandia. Col progredire della storia hai imparato incantesimi sempre più potenti e complessi, avuti in eredità da tuo padre, Landor. Attento però! Anche il tuo più terribile nemico, un mago di nome Arno, ha accresciuto i suoi poteri!
Nelle precedenti avventure, *Lo Scettro del Potere* e *La Corona del Mago*, hai portato avanti il tuo apprendistato, dopo esserti distinto negli studi presso la Scuola di Scienze Arcane: ora sei il Sommo Mago della scuola, che ha sede nell'Isola di Seagate. I tuoi rapidi progressi nelle arti magiche si sono consolidati dopo l'acquisizione del famoso Scettro di Bhukod e della Corona di Aerdrie, due tesori magici che tuo padre scoprì tra le perdute rovine di Bhukod, l'antico impero di Tikandia governato dai re maghi.
Alla fine della seconda avventura, *La Corona del Mago*, tu e i tuoi amici eravate riusciti a scacciare i malvagi seguaci di Arno dall'Isola di Seagate. Ora Arno controlla l'intero continente di Tikandia grazie alla sua alleanza con Pazuzu, il principe dei demoni. Il duello tra te ed Arno è a un punto morto perché entrambi possedete una delle due corone gemelle, che appartengono rispettivamente a Lolth, la Regina Drow, e ad Aerdrie, la sorella di Lolth.
Mago contro Mago comincia circa cinque anni dopo la vittoria di Seagate da parte dei tuoi alleati. Hai costruito

una base di potere sull'isola, dalla quale puoi fare incursioni all'interno e dove stai preparando un'invasione per liberare la tua patria dalla tirannia di Arno. Le creature astrali che in qualche modo ti assistono e difendono sono impotenti all'esterno del loro reame. Ciò significa che devi

affrontare Arno e i suoi alleati senza il supporto delle creature solari o astrali che ti aiutarono a liberare l'Isola di Scagate. In compenso hai sperimentato incantesimi potenti e pericolosi che vanno ben oltre al tuo livello di conoscenza. I tuoi principali alleati nella lotta contro la perversa dominazione di Arno sono Dalris, la figlia del migliore amico di tuo padre, l'arcidruido Perth del Bosco di Wealwood; Thayne, il tuo primo insegnante di magia ed elfo reincarnato in un corpo di gnomo; Garn, un devoto paladino dell'Arciclericato di Saven che in qualche modo è riuscito a resistere alla misteriosa corruzione dell'Ordine del Sacro Dyan; e

Rufyl il fedele pseudodrago lasciato da Landor al tuo servizio.

IL GIOCO

Il tuo Carr Delling sarà diverso da ogni altro perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà da registro per annotare le caratteristiche di Carr.
Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Foglio d'Identità. Se preferisci puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o foglietto.
Ora puoi completare l'identità personale di Carr Delling determinandone i punti di forza o le debolezze. Sono già stati scelti il **nome** del tuo personaggio (Carr) e la **classe**.
Prima di compilare il resto del foglio, sarà meglio però capire come funziona il punteggio; infatti durante il gioco dovrai sempre tenere aggiornate sul Foglio d'Identità l'**Energia Vitale**, le **Caratteristiche** e gli **Incantesimi**.

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Carr Delling possiedi una particolare forza rappresentata dai punti di Energia Vitale. Quando li esaurisci l'avventura finisce, anche se non hai portato a termine la missione.
Perdi punti quando non riesci ad annientare il nemico, sia usando la tua forza fisica sia i tuoi poteri magici, o quando vieni colpito da un pericoloso incantesimo oppure anche per un banale incidente. In questi casi devi lanciare un dado per calcolare il danno subito; altre volte il numero di punti perduti verrà indicato direttamente nel testo. Dovrai registrare sul Foglio d'Identità tutte le variazioni del punteggio di Energia Vitale.
Durante l'avventura potrai avere occasione di recuperare alcuni dei punti di Energia Vitale persi. In questo caso troverai indicato il numero di punti, oppure dovrai lanciare un dado per calcolare i punti da aggiungere alla tua Energia Vitale.
L'unica cosa che devi ricordare è che la somma dei punti guadagnati durante l'avventura non deve mai superare il punteggio iniziale.
I maghi sono soliti trascorrere la maggior parte della giornata studiando complicate formule magiche su antichi volumi. Mangiano poco e male e conducono una vita prevalentemente sedentaria. In questa avventura la tua forza fisica si è notevolmente ridotta, a causa dei pericolosi studi magici effettuati. Una ferita all'anca riportata in seguito ad un mancato esperimento di teletrasporto ti ha condannato a un dolore permanente che ti costringe a dipendere da incantesimi sananti, servitori invisibili ed altri incantesimi per fare le cose che ti servono.
Inizi perciò questa avventura con 4 punti, ma hai la possibilità di migliorare il punteggio gettando cinque volte un

dado e sommando i tre numeri più alti ottenuti ai 4 punti iniziali. Il totale andrà segnato nella casella "Energia Vitale" del Foglio d'Identità.

CARATTERISTICHE

Questi punti ti permettono di aumentare le possibilità di riuscita di Carr, sommando il punteggio di ogni singola caratteristica al numero ottenuto mediante il lancio dei dadi. In questa avventura cominci con un certo numero di punti per ciascuna delle due Caratteristiche: **Intelligenza** (16) e **Carisma** (10), più 9 punti da ripartire come meglio credi, ma tenendo presente ciò che segue: senza un'intelligenza superiore un mago non può essere all'altezza degli arcani segreti della magia avanzata. Quindi devi suddividere i 9 punti supplementari in modo che l'Intelligenza sia maggiore del Carisma, anche se almeno 2 dei 9 punti spettano per forza al Carisma.
Le spiegazioni che seguono per ogni singola caratteristica ti saranno d'aiuto per suddividere i punti supplementari.

Intelligenza
Per un mago è la caratteristica più importante, in quanto permette di riflettere rapidamente su tutti gli aspetti di una situazione, spesso in circostanze difficili. Questa caratteristica determina anche la sua capacità di imparare e usare nuovi incantesimi, decifrare pergamene antiche, ricordare formule magiche e metterle in pratica.
Hai trascorso la maggior parte dei cinque anni passati a studiare l'incantesimo Permanenza, una formula magica avanzata che ti permette di disporre di un numero limitato di incantesimi da usare senza correre il rischio di fallire. Ogni volta che decidi di usare uno di questi incantesimi potrai disporne immediatamente, impiegando 1 punto d'Intelligenza per ciascun incantesimo permanente "attivato". Capisci, quindi, che devi sempre conservare una porzione della tua intelligenza, per avere la possibilità di usare questi incantesimi all'istante. Devi quindi fare economia nelle tue scelte, visto che non tutti gli incantesimi potranno servirti.
In questa avventura userai l'Intelligenza gettando i dadi e aggiungendo il risultato al punteggio in questione. Se il totale è maggiore o uguale al numero richiesto nel testo allora la tua Intelligenza ha avuto successo.

Carisma
Questa caratteristica indica la tua attitudine al comando, la capacità di convincere gli altri o semplicemente di farti apprezzare. Naturalmente il tuo carisma dipende in qualche modo da come, quando, perché - e su chi - usi la tua potente magia.
Per usare il Carisma getta due dadi e aggiungi il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è maggiore o uguale al numero dato nel testo, ce l'hai fatta.
Nella miniserie "Il Regno della Stregoneria" il tuo perso-

naggio può sia accrescere che diminuire le sue abilità ogni volta che gioca. Se vuoi, ogni volta che giochi quest'avventura puoi sommare i punteggi finali di Intelligenza e Carisma ai punti di Energia Vitale che ti rimangono per confrontare il tuo successo con quello delle volte precedenti.

INCANTESIMI E LIBRI

L'intera avventura *Mago contro Mago* si svolgerà in ventiquattr'ore. Gli eventi si succederanno talmente in fretta che non ci sarà tempo per studiare incantesimi che non hai mai usato. Gli incantesimi elencati di seguito si dividono in tre categorie: Permanenti (comprendente incantesimi Permanenti Personali e Permanenti Comuni), Memorizzati e del Libro Tascabile.

I Permanenti Personali sono quelli di cui si è già parlato, e costano 1 punto d'Intelligenza ciascuno al primo utilizzo durante l'avventura.

Appaiono sul Foglio d'Identità. Nota che Servitore Invisibile ti è dato in dotazione fin dall'inizio. Per questi incantesimi non sono necessari dei componenti magici.

Ti verranno fornite varie opportunità per attivare quelli che desideri utilizzare permanentemente: tutto ciò che devi fare è segnarli come "attivi" nello spazio appropriato, la prima volta che decidi di usarli.

Gli incantesimi Memorizzati vengono usati nella maniera usuale, con i soliti componenti ed effetti. Devi sempre confrontarli con la tua Intelligenza per vedere se funzionano.

La categoria del Libro degli Incantesimi include poche formule che stavi studiando quando l'avventura ha avuto inizio. Non conosci le parole esatte di questi incantesimi, quindi dovrai leggerle dalle pagine magiche del libro degli incantesimi come se fossero delle pergamene.

Ogni volta che usi un incantesimo elencato tra quelli Memorizzati o tra quelli del Libro Tascabile non puoi più servirtene fino alla prossima avventura.

Lista degli Incantesimi

Permanenti Personali: segnali quando li attivi, e sottrai 1 punto dall'Intelligenza.

__ *Comprensione dei Linguaggi*
— *Rivela Nemici*
__ *Rivela Invisibilità*
__ *Rivela Incantesimi*
__ *Infravisione*
__ *Protezione*
— *Protezione da Proiettili Comuni*
__ *Leggi Magia*
__ *Lingue*
X *Servitore Invisibile*

Permanenti Comuni: vengono usati come di consueto, una volta per avventura, con effetti permanenti.

Ingrandisce
Paura
Raffica di Vento
Muro di Forza
Bocca Magica
Nube Fetida
Muro di Fuoco
Ragnatela

Memorizzati

Ammalia Persone
Fiamme Digitali
Trova Familiare
Sigilla Porta
Luce
Sonno
Zampe di Ragno
Urto
Levitazione
Porta Ermetica
Anti Magia
Sfera di Fuoco
Ali
Paralisi
Suggestione
Teletrasporto
Paralizza Mostri
Trasfigurazione

Libro Tascabile

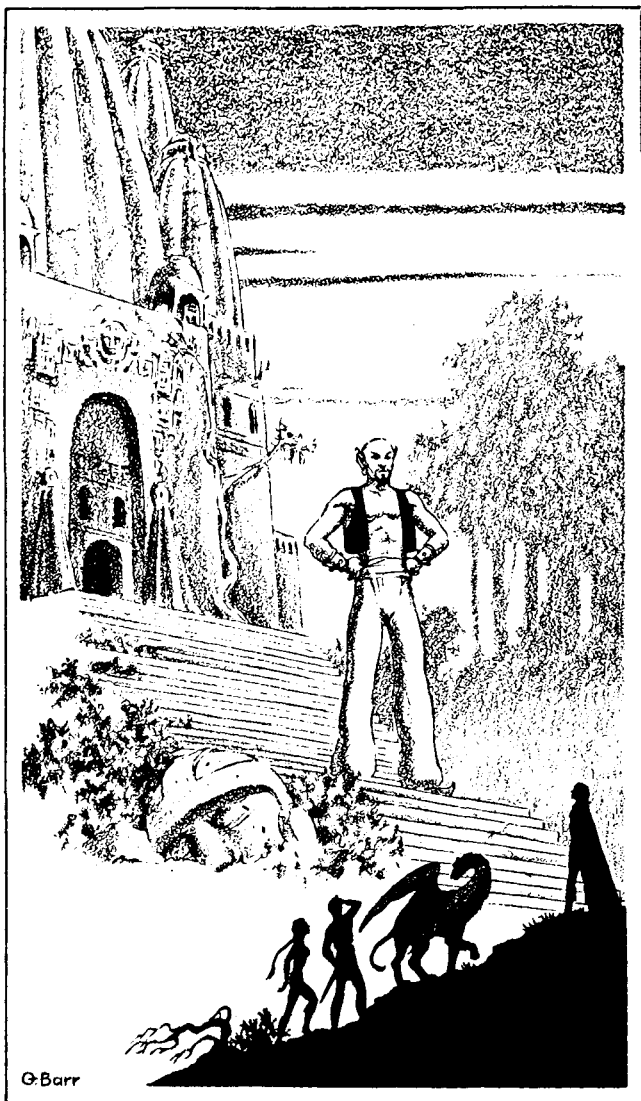
Teletrasporto
Richiamo di Mostri IV & V
Desiderio Limitato
Immancabile Spettro
Espulsione

ARMI

Carr Delling non è un guerriero, e perciò non si serve di armi. Però porti ancora con te il potente Scettro di Bhukod, assieme a un piccolo pugnale, a un bastone borchiato incantato e a tre dardi con la punta avvelenata da un potente veleno druidico che paralizzano la vittima all'istante. Ricordati che ogni dardo può essere usato solo una volta.
Hai sostituito il variopinto mantello dalle tasche capienti che indossavi nella *Corona del Mago* con un grigio Mantello Elfico, che porti quasi sempre come arma difensiva per compensare la tua perdita di Destrezza.

GIOCO SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.

Quando ti viene detto di lanciarne uno solo guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due fai la somma di entrambi.
Il tuo personaggio Carr Delling è completo ed è pronto ad iniziare un altro pericoloso e indimenticabile viaggio nel mondo della magia. Vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

1

Stasera le immagini nella sfera di cristallo sono terrificanti, esattamente come le altre tre volte in cui l'hai esaminata. Sapevi di essere sul punto di venire a conoscenza di qualcosa di estremamente importante, che riguardava il crollo dell'impero di Bhukod, ma non potevi essere preparato all'antica scena di orrore e distruzione che ora ti scorre sotto gli occhi, all'interno della sfera magica collocata sull'elegante scrivania, nell'intimità del tuo studio.

Osservi i re maghi dell'antica Bhukod mentre sacrificano le loro vite, alla mercé di un insaziabile tarrasque. Il vorace sauro, il bestione dalla corazza irta di punte e dalle lunghe corna, ha devastato l'intero impero di Bhukod, ma infine è stato attirato nelle paludi, dove i disperati re maghi fanno da esca con i loro corpi per intrappolare l'invincibile mostro in un tempio sotterraneo.

Stasera giocano la loro ultima carta, quella decisiva per il loro destino. I più rinomati maghi di Tikandia hanno raccolto le arcane conoscenze per investire di pieni poteri una semplice tunica grigia, rendendola l'oggetto più potente del mondo della magia. Questa "Tunica degli Arcimaghi", come viene chiamata, è stata preparata per il sommo mago, il quale la indosserà per pronunciare l'incantesimo finale, la magia impenetrabile e permanente Porta Ermetica che sigillerà l'unica entrata del Tempio del Potere.
Ti protendi sulla sfera per studiare tutti i particolari degli ultimi minuti di questo nobile sacrificio, sopportando le stomachevoli immagini del mostro che divora i pochi maghi rimasti. L'ignoto arcimago sta tendendo le braccia; parla in Alto Elfico antico, la lingua dei maghi di Bhukod. Proprio mentre cominci a venire a capo dell'incantesimo un forte rumore alla porta ti fa perdere la concentrazione e la scena svanisce.
«CHI DIAVOLO È?» gridi infuriato. «Avevo chiesto di non essere disturbato per nessun motivo!»
«Apri la porta, Carr! Ho appena avuto da Tikandia notizie che capovolgono la situazione!»
Sebbene indistinta, smorzata com'è dalla massiccia porta dello studio, la voce di Dalris è troppo stridula per poter essere ignorata. Sospiri, cercando di controllare la rabbia e riponi la fosca sfera di cristallo nella scatola di legno lucido rivestita di velluto blu notte.
«Carr, mi senti?» grida il bardo.
Accigliato, dirigi il *dweomer* del Servitore Invisibile verso la porta e subito il pannello si apre. Il volto abbronzato della ragazza, sporco di polvere e imperlato di sudore, assume un'espressione beffarda appena Dalris ti vede seduto dietro l'elegante scrivania che era appartenuta a tuo padre, il grande Arcimago Landor.
«Sei diventato così pigro da non poter più aprire una porta senza la magia?» chiede.

«Calmati» borbotti rabbiosamente. «La tua intrusione ha mandato a monte due settimane di preparazione e mi è costata quattrocento pezzi d'oro. Sentiamo un po' la "notizia" che sei venuta a portarmi. O si tratta di un'altra delle tue leggende barbariche?»
Gli occhi scuri si accendono d'ira, ma la Kandiana riesce a controllarsi e ti dà il messaggio: «Uno dei miei "barbari" clandestini di Tikandia mi ha appena detto che Oram è morto. Pensavo che *forse* ti faceva piacere saperlo, Mago Delling».
La donna, offesa, si accinge ad imboccare la porta senza lasciarti il tempo di farle altre domande. Puoi usare la magia per fermarla (**14**), oppure puoi cercare di parlarle per convincerla a restare (**31**).

2

«Benvenuto nel cuore dell'antica Bhukod, figlio del Mago Landor!»
Anche dopo otto anni riconosci immediatamente la voce di Shanif, il maride guardiano delle rovine Bhukodiane. L'infravisione rivela la forma dell'umanoide che torreggia diversi metri sopra di te, avvolta in un'aura giallastra.
«Ti porgo i miei saluti, Shanif. Il tuo aiutante mi ha dato notizie piuttosto preoccupanti a proposito di Arno, il mago corrotto che ha preso il controllo dell'arciclericato. Jarmel dice che potrebbe essere alla ricerca del tempio Bhukodiano».
Sciocco di un mago! Non ricordi i miei talenti psionici, dall'ultima volta che mi hai visto? Parlami della vera ragione per cui sei venuto: la Tunica degli Arcimaghi!
Ti ricordi delle eccezionali abilità telepatiche di Shanif, e vorresti non aver tentato di nascondergli l'obiettivo principale della tua ricerca. «È vero, voglio impedire ad Arno di trovare la tunica» ammetti. «Se riesce ad impadronirsi della

Tunica degli Arcimaghi, oltre al controllo del demone Pazuzu...»
PAZUZU? Non sai ancora, umano, che la vile creatura chiamata Arno è l'animale domestico di Pazuzu? Il principe del regno subetereo ha usato il tuo rivale con intenti puerili, ma sinistri, qualcosa che ha a che fare con la corruzione dei paladini, credo. Ma le cose gli sono sfuggite di mano ora che è coinvolta anche la regina Drow.
«La regina Drow? Intendi dire Lolth?»
Conosci forse un'altra regina degli Elfi Oscuri? Certo che sto parlando di Lolth. Sono stato convocato nel piano astrale per conferire con Pazuzu in persona, a proposito di certe cose; e delle potenze veramente grandi mi hanno dato l'ordine di accertarmi che il figlio di Landor farà la guardia al tempio in mia assenza.
«Quali potenze? Perché devi incontrarti con Pazuzu?» Per un attimo ti chiedi se anche Shanif è stato corrotto.
Guarda, esclama Shanif con voce profonda ignorando la tua domanda e il tuo pensiero. *Ecco il famigerato tempio di Bhukod, con la pietra a chiusura ermetica usata dagli ultimi re maghi per imprigionare il vorace tarrasque all'interno della sua tomba sacrificale!*
Shanif e il suo servitore si spostano da un lato per permetterti di vedere una piramide di terra ed un pesante masso granitico incastrati in un arco ricoperto di simboli scolpiti. Le pulsazioni ti aumentano di colpo, mentre riconosci alcuni degli antichi geroglifici Bhukodiani.
"Non permettere a nessuno di toccare quella pietra." Queste furono le parole di tuo padre, il suo ultimo ordine lasciatomi prima di sparire per sempre. Ed io, ora, do lo stesso ordine a te, Carr Delling. Resta nascosto e non arrischiarti a rovinare il lavoro di tuo padre con i tuoi incantesimi. Infatti devo anche accertarmi che nessun incantesimo venga pronunciato in mia assenza.

Con queste parole finali l'enorme corpo del maride comincia a dissolversi in una vaga nebbia giallognola. In pochi secondi sia lui che l'opinicus si sono fusi con la nebbia dell'alba.
«Shanif! Jarmel!» gridi, ma dalla tua bocca non esce alcun suono. Il maride ha liberato qualche magico *dweomer* su tutta l'area dell'entrata del tempio, un *dweomer* che attutisce qualsiasi suono. Il terrapieno del tempio, col suo arco misterioso, ora si profila di fronte a te, con le sue incisioni ancor più chiare alla luce del giorno. Ti avvicini all'entrata delle rovine, desideroso di studiare ogni dettaglio dei simboli, e tuttavia chiedendoti che genere di trappola possono mai aver messo in serbo i maghi Bhukodiani per coloro che tentano di violare il sigillo.
Bruci dalla curiosità, mentre cerchi di immaginare come potresti venire a capo dei segreti della perduta Bhukod. Prima di tutto potresti cercare di leggere le iscrizioni (**10**), o addirittura potresti provare ad entrare nel tempio (**23**). È chiaro che potresti anche obbedire al comando del maride e sorvegliare semplicemente l'entrata fino al suo ritorno (**27**).

3

«Vai giù e portami qui il bardo e Sir Garn» ordini. «Dì loro di venire immediatamente sul cassero».
Il marinaio ti saluta con fare deciso e si precipita ad eseguire gli ordini. Ti ricordi a malapena dei tuoi muscoli doloranti, mentre ti affretti verso il ponte di comando. Ben presto il paladino e Dalris ti raggiungono.
«Vi hanno riferito il messaggio di Thayne?» chiedi.
«Sì» risponde Garn. «Ho appena finito di spiegare a Dalris che cogliere il nemico di sorpresa è la tattica migliore. Se mandiamo degli esploratori, e questi vengono scoperti, l'invasione andrà a monte. Non possiamo permettercelo».

«Non possiamo permetterci di *non* mandare qualcuno in esplorazione» obietta Dalris. «Non sappiamo esattamente in che punto della costa ci troviamo. Lungo la riva ci sono paludi e pantani sufficienti per ingoiare tutti gli uomini e i cavalli che sono a bordo di questo vascello. Con una tale oscurità non possiamo rischiare di sbarcare sulla sabbia».
Se sei d'accordo con Dalris e vuoi esplorare la riva vai al **113**. Se preferisci non mettere in allarme il nemico mandando degli esploratori vai al **128**.

4

Il sole non è ancora sorto del tutto quando i soldati di Thayne e i cavalieri di Garn si uniscono alla piccola banda di guerrieri barbari di Dalris sulle banchine di Freeton, il principale porto dell'Isola di Seagate. Mentre vi organizzate, due enormi galee da guerra appaiono improvvisamente nei pressi delle banchine per lo scarico merci. Il porto è tutto un chiacchiericcio mentre i marinai fanno salire cavalli, equipaggiamento e uomini a bordo delle navi pesantemente armate. In meno di due ore i bastimenti gemelli sono pronti per mettersi in navigazione verso nord, attraverso lo Stretto dei Pirati, alla volta di Saven.
Il gran contingente di soldati elfi di Thayne è stipato in una nave, mentre i cavalieri di Garn e i guerrieri Kandiani affollano l'altra, assieme a te. Poiché il tuo piano prevede

che saranno i cavalieri a guidare l'assalto a Saven, Garn comanda l'intera operazione dal cassero. Dalris è occupata ad organizzare la sua impavida, ma indisciplinata pattuglia di Kandiani disordinati. Con un piacere nascosto osservi la sua figura flessuosa mentre cammina su e giù per il ponte, riferendo i dettagli del piano d'invasione agli altri capi Kandiani.
«Carr, puoi venire qui?» grida Garn. Guardi verso il cassero, dove Garn sta a fianco del pilota al timone. La slogatura all'anca ti fa male a causa dell'umidità dell'aria marina, tanto che devi usare il tuo magico bastone borchiato come stampella, per arrivare fino alla passerella.
Giungendo al fianco di Garn cerchi di mascherare il dolore, ma lui indica la tua gamba e aggrotta la fronte.
«Posso fare qualcosa per quell'anca?» chiede in tono di seria preoccupazione.
I paladini possono praticare dei limitati poteri sananti, una volta al giorno, e Garn ha alleviato le stesse sofferenze in precedenti occasioni. Ma questi poteri potrebbero servirgli più tardi. Se vuoi che usi il suo incantesimo Sana Ferite vai al **50**. Altrimenti vai al **103**.

5

Mentre ti muovi lungo il sentiero indicato dallo Scettro di Bhukod ti rendi immediatamente conto che il *dweomer* di Rivela Nemici ha svelato la presenza di un'aura malefica. Ti muovi ancor più lentamente, guardando bene dove metti i piedi, tra le rocce sparse sul margine della Palude Sulfurea. Poi la individui. È un masso di pietra circolare, di un metro abbondante di diametro, con una nera spaccatura sul bordo.
Infili un piede sotto il masso, fai leva e lo spingi da un lato. Poi sbirci nella parete verticale coperta di muschio che sprofonda nell'oscurità. Un odore tipico di decomposizio-

ne ti attanaglia le narici, facendoti indietreggiare momentaneamente dall'apertura.
Ignorando le esalazioni togli lo scettro dal fodero e lo usi come torcia per illuminare il fondo, ma le pareti disegnano una curva verso la palude, ed è impossibile vedere oltre. Noti, comunque, che la luce intensa dello scettro rimane costante se puntata verso l'apertura.
Se vuoi scendere lungo il tunnel vai al **70**. Se preferisci riprendere la ricerca nella direzione indicata dalla luminosità dello scettro vai al **96**.

6

Arno sembra non degnarti della minima attenzione, e ad un tratto alza entrambe le mani. In una tiene una mazza magica, e nell'altra un rotolo di pergamena aperto. Sembra che stia osservando qualcosa al di sopra della tua testa, probabilmente le iscrizioni sull'arcata. Ti volti per capire se le cose stanno proprio così, mentre lui finisce di leggere la sua potente formula Disintegrazione.
Il masso granitico che bloccava l'entrata del tempio esplode improvvisamente, proiettandoti in aria a una distanza di circa sette metri. Atterri, privo di sensi, ai piedi di un grande albero. Vai al **152**.

7

Gli occhi scimmieschi dell'opinicus si offuscano per la preoccupazione. *Il mio maestro deve fare un viaggio nel piano astrale per conferire col demone Pazuzu. Sto per portarti all'entrata del Tempio del Potere, in modo che tu possa sorvegliarlo durante l'assenza di Lord Shanif. Mi ha detto che avresti capito sia i pericoli che le ragioni di una tale precauzione.*

«Si tratta di Arno» borbotti. «Sta usando Pazuzu per allontanare Lord Shanif dal tempio in modo da poter penetrare nelle rovine!»

Ragionamenti eccellenti, figlio di Landor trasmette l'opinicus. *Infatti Lord Shanif ha menzionato un essere malefico chiamato Arno, che serve sia la Regina Ragno che il Principe Pazuzu. Potrebbe trattarsi della stessa creatura?*

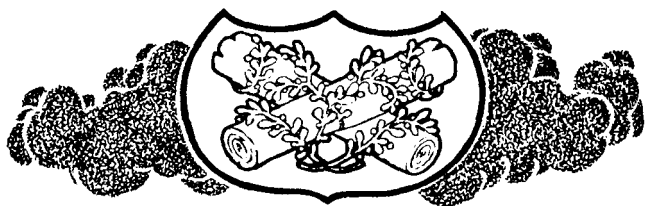
«La "Regina Ragno"?» si intromette Thayne. «Vuoi dire che Arno ha a che fare con la malefica regina dei Drow? Qui le cose si complicano!»

Resterai confuso ancora per un po', Thayne di Seagate. Io so troppo poco di queste debolezze umane per poterti informare. Mi ricordo il divertimento di Lord Shanif quando la sacerdotessa dei Drow si era servita dell'incantesimo Luce Continua per attirare l'olidra in porto.

Le parole dell'opinicus ti lasciano talmente esterrefatto da non poter neppure parlare. Ora le fonti del potere di Arno stanno diventando chiare, e tu sei ansioso di parlare con Shanif di vari argomenti, incluso il suo "colloquio" con Pazuzu.

«Dobbiamo vedere Shanif immediatamente» dici al servitore del maride. «Mostraci il cammino!»

Ahimè, non è possibile pensa la creatura. *Lord Shanif deve partire immediatamente per l'incontro con Pazuzu. Ecco perché ha insistito affinché ti portassi attraverso il viaggio dimensionale. Sfortunatamente sono in grado di trasportare una sola persona, e quella persona devi essere tu, Carr*

Delling, figlio di Landor. Se non vieni con me dovrai trovare il tempio da solo, e allora potrebbe essere troppo tardi.
Se decidi di andare con l'opinicus vai al **42**; se preferisci non approfittare dell'opportunità vai al **48**.

8

«Dicono: "Conferma nuovo piano. Suggerisco Delling accompagnare prima barca per verificare imprevisti"» riferisce il marinaio.
Sorridi alla risposta di Thayne, coraggiosa e previdente allo stesso tempo. Sai che la capacità permanente di Rivela Incantesimi potrebbe svelare agli elfi la presenza di qualsiasi intervento magico.
«Dì loro di cominciare a calare le imbarcazioni» ordini al segnalatore. «Li raggiungerò a metà strada tra le due galee».
Senza attendere che il segnalatore trasmetta la risposta ti precipiti alla ricerca di Garn per dirgli dell'approvazione dell'elfo. Dalris vi raggiunge proprio mentre stai ripetendo al paladino la richiesta di Thayne.
«Sicuramente vorrai tenere in serbo il tuo talento per qualcosa di più stimolante» arguisce maliziosamente Dalris.
«Al contrario. Ritengo che la cosa più saggia sia usarlo ora» ribatti. «Avendo a che fare con uno come Arno non si sa mai cosa aspettarsi».

Il sorriso sarcastico della donna svanisce. Indica una delle piccole scialuppe legata a un parapetto e dà a Garn un colpetto sul braccio.
«Aiutami a calarla in mare» chiede al paladino. «Io vado con lui. È troppo debole per farcela da solo. Ci bastano dei remi e un arco».
«Non è necessario» protesti con aria scorbutica, ma in fondo al cuore lusingato per la preoccupazione di Dalris. «Rufyl ed io riusciremo a manovrarla abbastanza bene, senza...»
«Ha ragione lei, Carr» interrompe Garn. «E c'è da aggiungere che vengo anch'io. Tu preoccupati solo di mettere in barca Rufyl. Raggiungeremo l'obiettivo in meno di un'ora».
Aggiungi 1 punto al Carisma poi vai al **16**.

9

Una rapida occhiata alla lista degli incantesimi che ti serviranno per l'invasione ti convince che per metterli insieme avrai bisogno dell'aiuto di Rufyl, e non è il caso di aspettare fino a domattina. Alcuni degli ingredienti magici sono talmente rari che anche uno pseudodrago pieno di risorse come il tuo potrebbe trovare difficoltà a recuperarli. Apri il cassetto centrale della scrivania e prendi un piccolo

braciere a carbonella, collocato su un piedistallo di legno atto a proteggere lo scrittoio dal calore.
È un calderone in miniatura, identico a quello che avevi usato per l'incantesimo Trova Familiare che ti aveva riportato Rufyl la prima volta. L'avevi riprodotto tale e quale dall'originale, in modo da poter convocare Rufyl ogniqualvolta ne avessi avuto bisogno. Apri il contenitore in pelle accuratamente piegato ed estrai la carbonella a pezzetti, le erbe e l'olio di rose necessari per la magia.
Dopo aver acceso la carbonella aspetti finché non si ricopre di una sottile cenere grigia; poi aggiungi le erbe, mormorando la stessa formula Elfica per ognuno degli ingredienti. Infine lasci cadere nove gocce di olio di rose sulle braci... ed una profusione di fragrante fumo rosa si espande in aria sulla scrivania.
Il fumo rosa volteggia e si attorciglia su se stesso fino ad assumere una forma vaga e indistinta in prossimità della scrivania. Ti concentri maggiormente, affrettando la formazione del servitore pseudodrago che ti è stato lasciato per volontà di tuo padre. Il corpo squamoso della creatura si snoda all'interno di una stretta palla rossastra, con la coda attorcigliata al muso e alle minuscole ali. Il fumo magico si è appena dileguato e tu dai dei leggeri colpetti col dito alle costole dell'amico.
«Svegliati Rufyl. C'è del lavoro per te!»
L'animale si stiracchia, allungando la coda spinosa che termina col pungiglione velenoso. Solleva la testa ed apre un occhio, lanciandoti un'occhiata d'intesa.
Non dormi mai, Maestro? Devi proprio chiamarmi sempre a notte fonda? Il lamento che ricevi telepaticamente ti trasmette una certa irritazione. L'età avanzata di Rufyl ha indebolito la sua resistenza, tanto che ora gli è difficile adeguarsi alle tue abitudini sregolate.
«La quiete della notte è il momento migliore per la magia» ricordi alla bestiolina. «Le interruzioni possono essere di-

sastrose quando si preparano incantesimi elaborati. Dunque, ho bisogno che tu raccolga i componenti necessari per alcune delle più potenti formule di mio padre».
Quali? ti chiede immediatamente, allarmandosi all'improvviso. Nonostante le lamentele, il lungo servizio di Rufyl presso tuo padre e presso di te hanno acceso in lui un affascinato interesse per la magia, inferiore soltanto al tuo.
«Questi» rispondi. Poi gli elenchi telepaticamente tutti i dettagli della lista. Una volta terminato, Rufyl ti trasmette un messaggio mentale d'incredulità.
Alcune di queste cose non esistono più, Maestro.
«Fai del tuo meglio. Ecco la ragione per cui ti ho svegliato. Così avrai il resto della notte e tutto domani per cercarle. Ora vai. Devo mettere a punto i miei incantesimi per favorire l'invasione».
Lo pseudodrago balza a terra, usando al meglio le sue doti camaleontiche. Nel tempo impiegato per raggiungere la porta la bestia si è mimetizzata talmente bene col colore del pavimento e dei muri circostanti che è praticamente scomparsa. Ordini al Servitore Invisibile di aprire la porta e, appena si chiude, ti volti verso gli scaffali e ti accingi a preparare gli incantesimi.
Dopo più di una dozzina di anni trascorsi a studiare gli archivi di Landor, i suoi scarabocchi segreti ti sono diventati talmente familiari che li leggi con la stessa facilità dei caratteri moderni. Individui subito i testi che ti serviranno e allunghi la mano verso la teiera per riempirti la tazza. La notte si prospetta lunga.
Se hai già incontrato tutti e tre i tuoi compagni (Dalris, Thayne e Garn) vai al **157**; altrimenti vai al **62**.

10

L'arcata scolpita è come un magnete che ti attira verso i suoi simboli antichi. Ma durante i lunghi anni trascorsi come studente e come mago alla Scuola di Scienze Arcane,

hai appreso che spesso iscrizioni come questa possono essere pericolose: prima di cominciare a decifrare i caratteri segreti controlli che sulla pietra non ci siano segni di trappole.
Non vedendo nulla di insolito cerchi di decidere quale degli incantesimi permanenti è il più adatto per decifrare l'iscrizione. Se hai attivato qualcuno dei seguenti incantesimi puoi servirtene in qualsiasi ordine: Comprensione dei Linguaggi (**153**), Rivela Incantesimi (**90**) o Rivela Nemici (**199**).
Scegli l'incantesimo e recati al paragrafo indicato. Se non hai attivato nessuno di questi tre incantesimi vai al **39**.

11

Mentre osservi Arno che studia l'arcata, vorresti aver già pronto un incantesimo difensivo abbastanza potente in vista del combattimento. Sei in grado di attivare Protezione o Protezione da Proiettili Comuni, certo, ma ciò assorbirà sicuramente una certa quantità di forza indispensabile per altri incantesimi. Puoi anche usare lo Scettro del Potere, finché gli rimane una certa carica.
Se scegli di attivare Protezione e/o Protezione da Proiettili Comuni assicurati che gli incantesimi figurino attivati sulla Lista degli Incantesimi, e sottrai 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo scelto, poi vai al **6**.
Se intendi usare lo Scettro di Bhukod contro Arno vai al **24**.

12

Infili in fretta la mano in una tasca del Mantello Elfico, e afferri una delle piccole compresse di guano e zolfo che ti servono per Sfera di Fuoco, ma è una mossa che Arno si aspettava.
«*Ruspal!*» grida, mirando alla tua testa con quattro pallottole di pura energia a forma di siluro.

Getta i dadi. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo sottrai 2 dal numero uscito. Poi sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale: se sei ancora vivo vai al **152**.

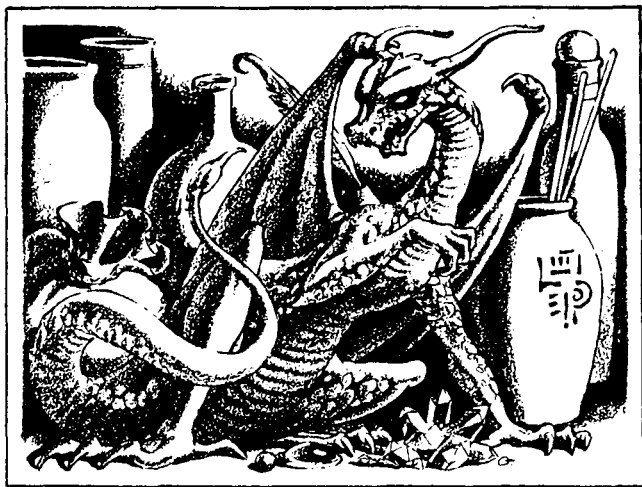
13

«Gli uomini di Arno non si aspettano uno sbarco nella palude» suggerisci. «Potremo prenderli alle spalle e attaccarli dalle retrovie dopo lo sbarco delle galee».
Nel profondo dei tuoi pensieri c'è un altro obiettivo, che non ha nulla a che vedere con l'invasione: la lotta contro il tempo per arrivare prima di Arno all'entrata dell'antico tempio di Bhukod.
Percepisci l'agitazione dei pensieri di Rufyl, che ha intercettato i tuoi piani nascosti e si rende conto della situazione in cui si trova.
Calmati! Avrai modo di preoccuparti quando dovremo affrontare Arno e Pazuzu, proietti nella mente dell'animale impaurito.
«Nella palude sarai lasciato a te stesso» dice Dalris a voce bassa. «Una volta oltrepassata la Cittadella Rock io non potrò più guidarti. Mi sento in dovere di ricordarti che la Palude Sulfurea è un luogo davvero pericoloso, in cui anche i più esperti guerrieri di Wealwood eviterebbero di addentrarsi di notte».
«Grazie» rispondi con aria torva. Hai studiato le terrificanti relazioni dei viaggiatori sopravvissuti ai pericoli della Palude Sulfurea. Le hai anche trascritte, e non c'è bisogno che ti vengano ricordate. L'imbarcazione si avvicina sempre più alle dense ombre della palude, e sempre più penetrante si fa l'odore pestilenziale del pantano: la scura massa della Cittadella Rock, che torreggia sopra di voi, si profila ancor più tetra di prima. Dalris guida la barca in un'insenatura della sponda occidentale, e Thayne balza sul terreno fangoso per tirar fuori dall'acqua la piccola imbarcazione.

Garn e Dalris stanno già esaminando il molle terreno, cercando le tracce di qualche sentiero che aggiri la Cittadella Rock in direzione est. Improvvisamente un forte tonfo in acqua mette tutti in allarme. L'infravisione ti permette di identificare una grande creatura alata che si materializza solo a pochi metri da Garn e Dalris!
Se l'incantesimo Rivela Nemici è attivo vai al **73**; in caso contrario continua andando al **45**.

14

Mormori un veloce comando al Servitore Invisibile, che sfreccia verso la porta e raggiunge Dalris proprio mentre sta impugnando la maniglia. La donna si volta di scatto con la furia che le balena negli occhi scuri, e che contrasta nettamente con i tratti affaticati del volto imbrattato di polvere.
«Siamo arrivati a questo punto, Delling?» chiede. «Al punto da dover usare i tuoi magici muscoli contro di me? E credi che questo basti a impressionarmi?»
«No, Dalris, l'ho fatto solo per udire il resto di ciò che eri venuta a raccontarmi. Sicuramente hai da dirmi qualcosa di più sulla morte dell'Arcichierico Oram».
Vedendo la tua espressione cupa la donna rimane strabiliata, poi si avvicina alla scrivania col fare accorto e sospettoso di un'orgogliosa guerriera. Si ferma a pochi passi da te, con uno sguardo ardente e penetrante.
«Ora ascoltami, Carr Delling, e apri bene le orecchie» dice in un roco sussurro. «Esercita la tua magia su qualcun altro! Capisco quel che ti è successo, ma non approvo. Guardati! Hai gli occhi infossati e sei diventato storpio. Puoi aver imparato tutta la magia che ti pare negli ultimi dieci anni, ma sei soltanto la copia esteriore dell'uomo che incontrai

sull'Isola di Seagate. Mi fai ribrezzo, Delling, e i tuoi trucchetti mi disgustano ancora di più».
Rimani in silenzio, colpito nel vivo, a fissare la sola donna che hai sempre desiderato ma non hai mai posseduto. Ora che senti la giovane fredda e distante, la sua selvaggia bellezza è ancor più seducente ai tuoi occhi. Il suo impegno nella resistenza barbarica clandestina l'ha resa fiera e indipendente più che mai. Per una sorta di ironico destino, la stessa intensità interiore che ti spinge verso di lei separa lei da te.

«I tuoi sentimenti per me non hanno nulla a che fare con i problemi correnti» le dici, ricacciando il dolore in un angolo lontano del cuore. «Concludi la tua storia, poi sarai libera di andartene. Ora più che mai dobbiamo lavorare assieme. Per quanto tu possa disprezzare la mia magia dovrai fare affidamento su di essa per sconfiggere Arno e i suoi "Cavalieri della Verità"». Perdi un punto di Carisma e vai al **40**.

15

Chini il capo, stordito, per sbirciare nel polveroso buco nero che si apre nell'arcata con le iscrizioni. Come un anatroccolo segue istintivamente la prima creatura che vede, così anche tu stai per camminare dietro allo scuro personaggio dagli strani capelli bianchi, quando un potente comando penetra nel tuo cervello.

NON ENTRARE NEL TEMPIO!

Ti volti con uno sguardo stupito, ma solo per trovarti di fronte a una creatura ancor più stupefacente, in piedi davanti all'arco. È un animale che assomiglia ad un cammello, con due ali di un bruno dorato, una criniera leonina sul lungo collo e il muso da scimmia. Sul suo viso c'è un'espressione severa.
«Ti conosco?» chiedi allo strano animale.
Non ancora, ma ben presto rimetterai assieme i pezzi replica la creatura direttamente nel tuo cervello. *Non sei in condizioni di seguire il tuo nemico nella tana del tarrasque!*
«Nemico? Tarrasque? Non capisco di cosa parli».
La tua mente è stata esposta al potente incantesimo Oblio e gli eventi recenti sono stati cancellati dalla tua memoria. Posso provare a riparare al danno.
Le palpebre scimmiesche dell'animale si chiudono per un solo istante. In quel momento la tua testa viene assalita da un'improvvisa esplosione di pensieri e di ricordi, come se una barriera mentale fosse stata abbattuta.
Quando il confuso marasma di immagini si ristabilisce, riconosci Jarmel, l'opinicus, il servitore del maride. Getta un dado e somma il risultato all'Intelligenza, tenendo presente che non deve superare il punteggio stabilito prima di cominciare l'avventura. L'incantesimo Oblio di Arno ha fatto piazza pulita di tutti gli incantesimi che avevi scelto. Comunque ora puoi attivare qualsiasi incantesimo persona-

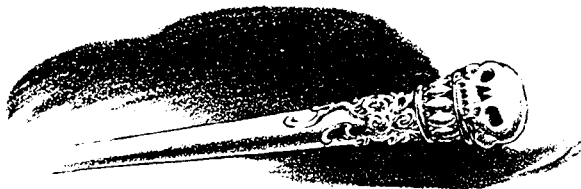
le che ritieni funzionale contro Arno ed il tarrasque. *Devi* scegliere Infravisione, e il Servitore Invisibile è libero.

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato, Infravisione inclusa. Poi vai al **49**.

16

I due marinai che vi accompagnano sono rematori provetti. Spingono con vigore la pesante imbarcazione di legno mentre Dalris maneggia la barra del timone con mani esperte. Rimani seduto a poppa, in silenzio, ad osservare i remi che scivolano sull'immobile mare scuro.
Tutto ciò non mi garba affatto, Maestro si lamenta Rufyl. Il nervoso pseudodrago è quasi invisibile per la paura, accoccolato tra i tuoi piedi e il parapetto. Non gli piacciono le piccole imbarcazioni.
E questo è il meno rispondi senza parole. *Questa è la parte meno pericolosa dell'invasione.*
Scruti nell'oscurità, cercando di localizzare la barca di Thayne. Le galee distavano tra loro meno di cento metri quando avete cominciato a remare, tuttavia non c'è neppure l'ombra dell'imbarcazione dell'elfo.
Forse potrebbe aiutarci la tua infravisione suggerisce Rufyl che si è intrufolato nei tuoi pensieri.
Sorridi all'amico, la cui infravisione è un dono naturale. La tua richiede una certa quantità di concentrazione che potrebbe pregiudicare la riuscita di altri incantesimi, però forse è proprio questo il momento giusto per attivare l'incantesimo Infravisione.

Se intendi servirtene, segnalo come "attivo" nella Lista degli Incantesimi, poi vai al **78**. Se preferisci non usarlo ancora vai al **55**.

17

Il sigillo intatto di Porta Ermetica sotto l'arco del tempio ti fa pensare sempre di più alla spedizione di tuo padre nelle antiche rovine. Sei sicuro che l'antico incantesimo non sia stato rimosso né da Landor né da nessun altro. Improvvisamente la risposta sembra fin troppo ovvia: per entrare nel tempio tuo padre usava uno dei suoi incantesimi speciali, qualcosa che tu non hai mai imparato!
Prendi il libro tascabile da sotto il mantello e studi i titoli degli incantesimi maggiori di Landor. Quelli di Teletrasporto Immancabile e di Desiderio Limitato hanno un nome promettente, quindi dai una scorsa alle loro descrizioni in codice. Noti che per Teletrasporto Immancabile bisogna specificare esattamente il luogo in cui si desidera andare, mentre Desiderio Limitato può venir usato in modo più generico.
Convinto che l'incantesimo di Desiderio Limitato ti condurrà all'interno del tempio Bhukodiano, separi dagli altri il singolo foglio di pergamena e riponi il libro nella tasca nascosta. Poi ti volti di fronte all'arco e cominci a leggere lentamente e distintamente il pericoloso incantesimo. Ti fermi un attimo quando l'incantesimo richiede l'inserimento del desiderio personale alla formula standard.

«Udite il mio desiderio, forze del piano inferiore! Desidero trovare...
(a) l'entrata segreta delle rovine usata da Landor». (**94**)
(b) la tomba del tarrasque». (**203**)
(c) la Tunica degli Arcimaghi». (**99**)
Nell'istante in cui completi l'incantesimo la pergamena prende fuoco, ma senza emanare fumo o calore, e si riduce tra le tue mani in uno strato di fine cenere bianca. La vista comincia ad offuscarsi. È come se fossi in piedi, perfettamente immobile in una bottiglia che gira vorticosamente, i cui lati incurvati corrispondono agli alberi, al cielo ed all'arco. Ben presto le immagini diventano così indistinte che non vedi più nulla finché il turbinio rallenta e ti trovi in un posto del tutto diverso.
Recati al paragrafo corrispondente al tuo desiderio.

18

Appena finisci di mormorare le ultime parole di Raffica di Vento, si alza una leggera brezzolina che fa sbatacchiare il sartiame e scuotere alcune vele, ma non succede nulla di più. Il *dweomer* non riesce nemmeno a gonfiare le vele più leggere in cima all'albero.
«Gande, il nostro mago».
«Pensi che riusciremo a manovrare?»
«Un tifone! Un tifone! Chiudete i boccaporti».
Sebbene irritanti, le burle dei marinai non sono imbarazzanti come l'occhiata di Dalris, ora che devi ammettere che aveva ragione.
Perdi 1 punto di Carisma per esserti comportato così stupidamente. Poi vai al **122**.

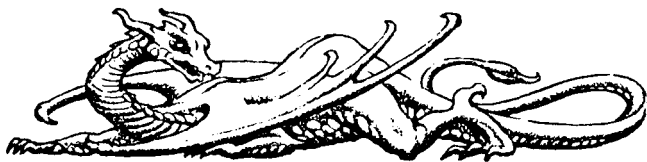
19

Dalris e Garn sono pronti sulla banchina del porto di Freeton quando arrivate tu e Rufyl. L'umida aria di mare si sta rinfrescando all'avvicinarsi dell'autunno, e la ferita

all'anca si fa sentire ad ogni passo con delle forti fitte. Fortunatamente hai il gradito supporto del tuo magico bastone borchiato, mentre sali sulla passerella in direzione del ponte della galea armata.
«Una nave da guerra tutta per noi» dici a Garn sorridendo.
«Sai che sembri un monaco?» dice il paladino.
Fa un gesto rivolto al tuo bizzarro mantello grigio col cappuccio calato in testa. In realtà si tratta di un raro Mantello Elfico che in passato appartenne ad un importante ladro di Seagate. Porti appeso in spalla un fodero di pelliccia che contiene il leggendario Scettro di Bhukod. Non sei sicuro del numero di stemmi rimasti nel potente bastone, ma vuoi portarlo nel tempio in cui fu costruito per saperne di più sulla sua natura.
«Hai visto Thayne?» chiede Dalris. «Aveva detto che sarebbe stato qui entro il tramonto».
«Non è ancora abbastanza buio» suggerisci. «La luce ferisce i suoi occhi anche con le mica-lenti che gli ho costruito. Abbi pazienza, arriverà».
«Mentre aspettiamo, vuoi che faccia qualcosa per quella tua gamba?» chiede Garn in tono preoccupato. L'affezionato paladino usa spesso il suo incantesimo Sana Ferite per sollevarti dal dolore, ma può servirsi dell'incantesimo religioso soltanto una volta al giorno.
Se vuoi che ti guarisca ora, anche sapendo che ti aspetta una lunga giornata d'azione, vai al **50**. Se pensi che Garn debba conservare l'incantesimo per un momento migliore, continua andando al **103**.

20

Fino a questo punto sei stato in grado di localizzare la fonte del potere di Arno, che si è ripetutamente dimostrata capace di sopraffarti in tanti scontri magici. I suoi incantesimi, combinati col *dweomer* della corona di Lolth, sono nettamente superiori alla ormai ridotta efficacia dello Scettro di

Bhukod e dei tuoi incantesimi. Se vuoi guadagnarti la Tunica degli Arcimaghi devi avere la Corona di Aerdrie, per neutralizzare la corona di Lolth!
Thayne! dici tra te. *Lui è la risposta a tutto ciò: è lui che ha la Corona del Mago con sé!*
Devi ritrovare immediatamente i tuoi compagni, in modo da convincerli a darti la Corona di Aerdrie. Ti chiedi disperatamente come far pervenire loro un messaggio, poi ti ricordi di Rufyl. Focalizzi tutte le forze mentali che ti rimangono sullo pseudodrago, sperando che sia abbastanza vicino per rispondere.
Maestro! Sei veramente tu?
La voce telepatica del tuo servitore è musica per il tuo cervello. Gli spieghi rapidamente cosa vuoi che faccia. Poi ti siedi per riposarti e aspetti.
Trascorri così un po' di tempo prima di udire un rumore di stivali: qualcuno sta arrivando di corsa nella stanza dalla luce bluastra. Se il tarrasque è morto vai al **202**. Se è ancora vivo vai al **170**.

21

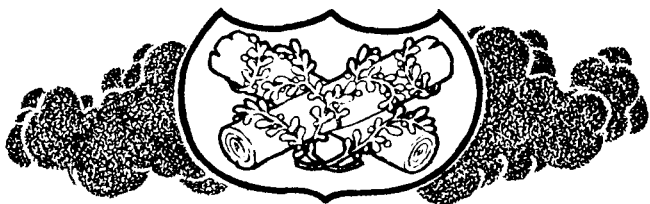
Sai che i soldati di Thayne e i paladini di Garn sono impazienti. Hanno aspettato il momento dell'invasione per oltre dieci anni, ed ora non sarebbero contenti se venisse posticipato.
«Penso che l'invasione debba procedere come stabilito» annunci ai tuoi compagni, «ma senza di noi».

A queste tue parole, un istante di intenso silenzio piomba nello studio.
«Cos'hai detto?» chiede Dalris con la rabbia che le sprizza dagli occhi e dalla voce.
«Ha detto che non dovremmo andare con i nostri uomini» sbuffa Thayne, sorridendo al focoso temperamento del bardo.
Garn è talmente sconvolto dal tuo suggerimento che non può far altro che osservarti a bocca aperta per lo stupore.
«Sei più codardo di quanto pensassi» sbotta Dalris, balzando in piedi e osservando la tua espressione calma. Il sangue le è salito al viso ed ora il suo volto abbronzato è rosso di rabbia. «Se pensi che ce ne staremo seduti qui, al sicuro, protetti dalla Corona di Aerdrie, mentre i coraggiosi guerrieri di Seagate muoiono per salvare Tikandia dal TUO nemico...»
«Non ho detto questo» gridi per soffocare le parole della donna. Lei ti guarda di sottecchi, non abituata a questo tono da parte tua. Thayne e Garn ti guardano perplessi, in attesa di un chiarimento.
L'accusa della donna ti ferisce, e sai che anche gli altri compagni dubitano delle tue ragioni. Devi raccontar loro qualcosa, per convincerli a seguire il tuo piano mentre le forze di Seagate invadono la terraferma. Puoi raccontare ciò che sei venuto a sapere sulla Tunica degli Arcimaghi (**69**). Comunque Dalris, come al solito, potrebbe ritenere le tue ragioni fuori luogo, e quindi forse potresti inventare qualcos'altro (**88**). È chiaro che puoi sempre usare l'incantesimo Suggestione per convincerli che qualunque cosa proponi è la migliore (**101**).

22

«Possiamo girare attorno alla cittadella Rock finché non arriviamo alla spiaggia, per poi sgusciare al buio tra le

rocce e la foresta. Tutta la zona è coperta da un fitto sottobosco che ci farà da riparo» dice Dalris.
La memoria non ha tradito il bardo: proprio come lei le aveva descritte, le imponenti mura della Cittadella Rock si ergono bruscamente dal suolo sabbioso, proprio sul margine dell'acqua, e proseguono verso l'entroterra per più di un centinaio di metri. La base del gigantesco masso nero è nascosta da una densa fila di cespugli selvatici che continuano a perdita d'occhio. Le fiamme del più vicino fuoco da campo riescono a illuminare soltanto la prima ventina di metri al di sopra della roccia, e il doppio di tale lunghezza dalla parte dell'acqua.
Mentre tu e Thayne nascondete l'imbarcazione nell'ombra, Garn resta ad osservare le tenebrose figure negli accampamenti. «Creature abominevoli» mormora senza fiato.
«Cosa hai detto?» sussurra Dalris.
«Sente aria di forze malefiche» replica sottovoce Thayne, «e credo che le abbia trovate».
«Benedetta Diana. Mi è capitato raramente di incontrare tale abietta depravazione!» esclama il paladino. «Le atrocità che quelle vili creature hanno commesso hanno contaminato tutta questa costa con un'aura malefica!»
«Semi-orchi, mi pare» sussurra Dalris in tono distaccato. «Arno li impiega sulla costa perché odiano gli umani e fanno buona guardia. Ho cercato di corromperli, ma il loro odio razziale va ben oltre il denaro. Queste malvagie creature provano piacere a torturare gli umani più che a ucciderli, e ciò non è poco».
«Farò del mio meglio usando Nube Fetida» dici. «Se riesco a pronunciarlo correttamente prima che arrivi la nave, le guardie nelle vicinanze della Cittadella Rock staranno troppo male per riuscire a combattere quando le nostre forze toccheranno terra».
Dalris ti dà un'occhiata e comincia a dire qualcosa, ma ti accorgi che si morde la lingua e se ne va.

Scivolate attorno alla massiccia Cittadella Rock finché non reputi di trovarti nella posizione giusta, poi esci dall'ombra pronunciando la parola magica *Fuggonrog*!
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 27 o più vai al **33**. Se è inferiore vai al **115**.

23

La tentazione di provare ad aprire l'arcata sigillata è troppo forte. Ti avvicini all'entrata del tempio Bhukodiano ed esamini il crepaccio in cui è sistemato il masso. È incastrato con una tale perfezione, che sembra essere stato tagliato nel granito con quell'esatto proposito. Per un istante vorresti che Dalris fosse qui per verificare che l'arco non nasconda delle trappole, grazie alla sua esperienza in questo campo. Non vedendo nulla di strano, dai una scorsa alla lista degli incantesimi permanenti sperando di trovare quello giusto per entrare nel tempio perduto. I soli incantesimi personali che sembrano adatti per l'occasione sono Rivela Nemici, Protezione o Rivela Incantesimi. Benché nessuno sia adatto a smuovere il masso, probabilmente uno di questi potrà proteggerti da eventuali pericoli e trappole secolari, atte ad impedire l'entrata nel tempio.
Se intendi servirti di questi incantesimi protettivi o rivelatori, segnali come "attivi" nella Lista degli Incantesimi e sottrai 1 punto d'Intelligenza per ognuno.

Gli incantesimi comuni che hai memorizzato per il confronto con Arno includono Anti Magia (**179**), Sfera di Fuoco (**191**), o Urto (**82**), tutti quanti già sperimentati per aprire porte di vario genere chiuse magicamente. Potresti provarne uno sull'arco sigillato, oppure potresti tentare di entrare nel tempio usando incantesimi più forti come Teletrasporto (**166**), Desiderio Limitato (**17**), o Teletrasporto Immancabile (**186**).
Puoi scegliere qualsiasi incantesimo a meno che non sia stato usato in precedenza. Cancellalo dalla Lista degli Incantesimi e recati al paragrafo indicato.

24

Ricordandoti del potere che ha lo scettro di assorbire energia vitale, come a suo tempo hai potuto sperimentare sia con Thayne che con tuo zio Beldon, decidi che per difenderti da Arno è più saggio usare lo scettro che non un incantesimo. Tiri indietro il cappuccio del Mantello Elfico e rimani in piedi, esattamente di fronte all'entrata del tempio, con lo scettro sollevato in alto.
«Devi prima vedertela con me, Arno!» gridi.
Il tenebroso mago ti guarda torvo, quando vede la punta dello Scettro del Potere illuminata: evidentemente l'arma conserva almeno ancora un colpo. Anche lui si ricorda degli ultimi giorni di Beldon alla Scuola di Scienze Arcane, e non intende rischiare un confronto con la potenza dello scettro. Arno estrae una pergamena da sotto il mantello e comincia a cantilenarne il contenuto nell'accento ritmato del dialetto Alto Elfico, ma tu sei in grado di riconoscere la formula di Disintegrazione.
Il semi-Drow sta cercando di distruggere il lastrone granitico che chiude il Tempio del Potere!
Improvvisamente una tremenda esplosione ti investe da dietro e ti butta a terra. Rocce di varia misura, da pietrisco a sassi, ti piovono addosso. Vai al **152**.

25

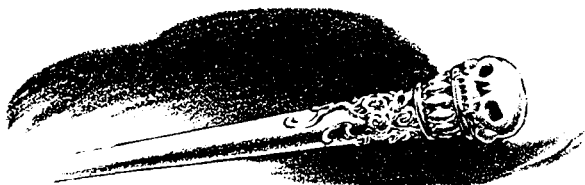
«Non mi piace per nulla tutta quella luce sopra la città» dici a Thayne e agli altri. «C'è qualcosa di strano».
«Sono d'accordo» aggiunge colui che un tempo fu un mago elfo. «È più grande di qualsiasi *dweomer* di Luce Continua che io abbia mai visto. Chissà quanta magia ci è voluta per attivare una luminosità così potente».
Dopo un paio di secondi di silenzio Dalris pone l'inevitabile domanda: «Potremo procedere con lo sbarco delle galee?»
Dai un'occhiata ai tratti gnomici del volto accigliato di Thayne, e scuoti il capo. «Saremmo visibili a due miglia di distanza, e ogni soldato di Saven si aspetterebbe il nostro arrivo. Penso che la cosa migliore sia mandare qualche soldato in città durante l'intervallo del cambio della guardia. Forse potremo capire come dobbiamo comportarci con tutta quella luce».
«Qualche soldato?» chiede Dalris. «Ma quanti?»
«Tutti quelli che riusciamo a mettere nelle scialuppe» replica Garn. «E ciò probabilmente corrisponde al numero di quelli che abbiamo già in acqua».
Esegui un rapido calcolo mentale: «Siamo all'incirca quaranta-quarantacinque, compresi noi. Non è molto per un'invasione, ma possiamo tentare».
Thayne mormora qualcosa in dialetto elfico, impartendo ordini alle altre barche della sua nave, mentre uno dei tuoi marinai segnala la decisione alla vostra galea.
Hai solo pochi momenti per decidere quali degli incantesimi permanenti è il caso di attivare prima dell'invasione. Prendi in considerazione i seguenti:

Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Rivela Invisibilità
Rivela Nemici
Infravisione
Rivela Incantesimi

Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato.
Poi riprendi andando al **110**.

26

Avverti il consueto crampo ai polsi e ai gomiti, che preannuncia il cambiamento delle cellule epidermiche e muscolari. Ti stai già aggrappando alla nera parete rocciosa quando i palmi delle mani e le piante dei piedi cominciano ad emettere le dense secrezioni del *dweomer* di Zampe di Ragno.
«Costeggiate la rocca e attendete il mio segnale» dici ai tre compagni. «Cercherò di mettermi in contatto telepatico con Rufyl quando sarà tempo di muoversi». Poi comprimi le mani contro la ruvida superficie e ti sollevi dall'imbarcazione.
I palmi delle mani e le piante dei piedi aderiscono saldamente alla parete. Ti muovi rapidamente, desideroso di terminare la scalata prima che il *dweomer* dell'incantesimo svanisca. Sali sempre più in alto, lungo l'enorme masso, e dai un'ultima occhiata alle figure sull'imbarcazione che diventano sempre più piccole.
La Cittadella Rock è una grande espansione di basalto nero, che si fonde in lontananza con l'oscuro orizzonte. I fuochi da campo delle guardie di Arno sono chiaramente visibili da quest'altezza e si allungano a perdita d'occhio verso est

in una linea irregolare. Alla tua sinistra lo scuro terreno della Palude Sulfurea rimane coperto da una nebbia densa. Quando arrivi sul margine orientale della Cittadella Rock ti accorgi di trovarti esattamente sopra il fuoco più vicino. Dalla tua posizione vantaggiosa vedi Dalris e Thayne che guidano Garn e Rufyl lungo un sentiero che costeggia la roccia. Poi vedi sei guardie dell'accampamento che si incamminano proprio in direzione dei tuoi amici ignari. Il solo modo per aiutarli è usare senza indugi l'incantesimo Ali, per raggiungere il terreno tra loro e le guardie.
Cancella Ali dalla Lista degli Incantesimi, poi lancia due dadi e aggiungi il numero uscito all'Intelligenza. Se il totale è 28 o più vai al **146**; se è inferiore vai all' **85**.

27

Anche se una delle tue formule potrebbe essere abbastanza forte da annullare l'incantesimo, o comunque da vanificare l'antico sigillo della "tomba del tarrasque", decidi di non arrischiarti in un esperimento così pericoloso. Non sai quale potenza abbia dato gli ordini a Shanif, ma gli hai detto chiaramente che dev'essere il "figlio di Landor" a prendere il suo posto. Ti chiedi solo se devi fidarti del maride!
Ti metti in testa il cappuccio del Mantello Elfico e bisbigli la parola magica. Il *dweomer* dell'invisibilità si attiva immediatamente, ricoprendoti di una trasparenza illusoria.

Soddisfatto che il tuo mantello ti nasconderà da eventuali ladri, appoggi la schiena su un lato della piramide di terra. Puoi approfittare del momento di tranquillità per attivare qualsiasi incantesimo permanente che ritieni utile per le prossime ore:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

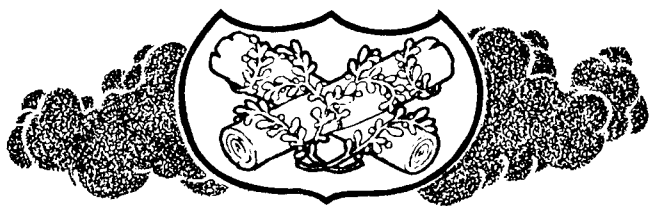
Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato. Poi vai al **198**.

28

Pare che il tarrasque non ti stia seguendo, ma sai che la belva ha avuto diverse centinaia di secoli per imparare tutti i passaggi del tempio, quindi avanzi lentamente, stando attento a qualsiasi movimento. Vuoi trovare la Tunica degli Arcimaghi. E sai che non è possibile farlo se il tarrasque trova prima te.
Proseguendo vedi la luce bluastra: poi, sebbene attutita da un rumore di zampe gigantesche che si muovono su un pavimento in pietra, odi una voce che pronuncia un incantesimo. Arno! Arno dev'essere qui, ad affrontare il tarrasque. Vai al **168**.

29

«Ha detto: "Propongo di controllare le luci del porto da una distanza di sicurezza"» riferisce il segnalatore.
La logica prudente di Thayne ti fa fare una smorfia. Torni sul ponte di comando dove Garn e Dalris sono in attesa della risposta dell'elfo. Quando ripeti il messaggio il paladino si rabbuia.

«Ci avevo già pensato, ma ritenevo che non potesse funzionare» dichiara. «Se ci avviciniamo quanto basta per analizzare i dettagli con un cannocchiale, anche loro saranno in grado di vederci».
«Che ne diresti di una delle tue famose magie, Delling?» chiede Dalris in tono beffardo. «Prendi la tua sfera di cristallo e guarda per noi cosa sta succedendo al porto!»
Il bardo sta facendo dell'umorismo, ma ti ha dato un'idea. Potrebbe essere pericoloso, ma potresti comunque usare l'incantesimo Ali per avvicinarti al porto quanto basta per spiare la fonte di quelle luci (**44**). Oppure sarebbe più semplice aspettare di giungere a una distanza tale da poter usare i cannocchiali (**95**).

30

Percorri il confine di Wealwood per almeno trenta minuti, senza vedere nulla di particolare, finché non raggiungi la strada costiera. Scruti attentamente i cespugli al margine del sentiero principale, in cerca di tracce dei Cavalieri della Verità di Arno, ma non vedi nessuno.
Quando sali sulla dura superficie argillosa, comunque, una familiare voce mentale si insedia nella tua mente solo qualche attimo prima che il servitore opinicus di Shanif si materializzi di fronte a te. Vai al **49**.

31

«Dalris, aspetta!» gridi alla donna, che però si è già allontanata dallo studio.
Reprimi l'impulso di usare il Servitore Invisibile per fermarla, decidendo che è meglio occuparsene di persona. Allontani la sedia di pelle dalla pesante scrivania e ti alzi dolorante. Ogni movimento è un penoso ricordo del prezzo che devi pagare per aver preso il posto di tuo padre come Maestro della Scuola di Scienze Arcane. Il tuo corpo è stato messo a dura prova da molti anni di esperimenti magici e dalle conseguenze fisiche di tali potenti conoscenze.
Nel tempo che tu impieghi per arrivare alla porta, la ragazza ha già raggiunto il piano inferiore ed è entrata nella sala da pranzo della Scuola di Scienze Arcane. La tua tunica color avorio, dai simboli mistici ricamati con fili d'oro e argento puro, è così lunga che nella fretta di scendere le scale inciampi prima di riuscire a raccoglierla. Dovresti fare ancora due rampe di scale prima di arrivare nella sala da pranzo principale, ma non c'è bisogno che avanzi ulteriormente.
Dalris si è fermata e sta osservando con espressione raddolcita i tuoi laboriosi movimenti sui gradini. Alza una mano ancora sporca e ti fa cenno di aspettarla.
«Torna di sopra, Carr» dice teneramente. «Sarò da te in un attimo. Voglio solo togliermi un po' di sporcizia di dosso».
Rimani a guardarla mentre sparisce in cucina, poi torni barcollando nello studio e sprofondi nella comoda sedia.
Dopo poco Dalris è di ritorno con la faccia pulita, con una teiera di tè fumante e due boccali.
«Ti sei lasciato andare, Carr» afferma amaramente mentre versa in una delle tazze la calda bevanda stimolante, addolcita col miele, e te la porge. La guardi con sospetto e ti accingi a parlare, ma lei ti azzittisce con una sprezzante scrollata della sua lunga chioma da guerriera. «Non ho intenzione di infastidirti. Gustati il tè e ascolta. Non c'è

tempo per litigare. L'Arcichierico Oram è morto ed ora Arno ha il pieno controllo dei paladini di Clericy».
«Degli ex paladini» mormori sorseggiando la squisita bevanda calda. Ti dà fastidio ammettere che la Kandiana ha ragione, ma effettivamente hai trascurato di prenderti cura della tua persona, da quando sei occupato in ricerche come quella della sfera del tempo. Il tè ha ricordato al tuo stomaco quanto sei affamato.
«Non importa come si definiscono i Cavalieri della Verità, o come noi li chiamiamo» replica Dalris. «Sono sempre malvagi e sono al servizio delle forze più malefiche che Tikandia abbia mai conosciuto».
Aggrotti le sopracciglia dietro la tazza fumante, vedendo la fiera espressione del bardo. «Sono cose di cui conosciamo ben poco» le ricordi. «Le fonti del potere di un mago non sono mai troppo facili da identificare. Non sono convinto che il demone chiamato Pazuzu...»
«Tieni da parte le lezioncine per i tuoi studenti» ti dice interrompendoti. «Qualunque sia la fonte, il malefico potere di Arno incombe sulla mia patria!»
Rimani a studiare lo sguardo infuriato che trapela dal volto abbronzato e stanco del bardo. La treccia che porta in battaglia, tipica delle guerriere Kandiane, è sporca della stessa polvere rossa che le imbrattava il viso e le mani. Riconosci l'argilla rossiccia delle colline di Wealwood, il luogo in cui si trova la tomba dell'Arcidruido Perth, suo padre e tuo amico. Vai al **40**.

32

«ASPETTA!» gridi, scostando dal viso il lembo del cappuccio del mantello incantato. Arno smette di leggere la pergamena e ti lancia un'occhiata, mentre lo spavento e l'incertezza si disegnano sui suoi lineamenti scuri. Mentre entri nella stanza illuminata di blu, il tarrasque abbassa le

corna, apre gli occhi e si lecca le enormi fauci pregustando l'inaspettato supplemento al menu del giorno. Ti precipiti al fianco di Arno, aprendo il libro degli incantesimi.
«Possiamo farcela soltanto unendo i nostri due incantesimi di Desiderio Limitato!» dici al semi-Drow. «Dobbiamo desiderare entrambi la morte del tarrasque e concludere gli incantesimi contemporaneamente!»
Il tuo vecchio rivale continua a lanciare rapide occhiate prima a te e poi alla bestia con le bave alla bocca, come se fosse in dubbio per decidere di chi fidarsi. Improvvisamente ti rendi conto che per entrambi questa sarebbe l'occasione giusta per distruggere l'altro! Trovandovi senza difese mentre pronunciate le formule, sareste tutti e due più vulnerabili all'attacco. Basterebbe semplicemente cambiare il destinatario del Desiderio Limitato!
«Come posso essere sicuro che non userai il desiderio contro di me per darmi in pasto al mostro?» chiede Arno.
«Non puoi! E neppure io so cosa ti passa per la mente. È un rischio che corriamo entrambi!» rispondi.
Lancia i dadi e aggiungi il risultato al Carisma. Se il totale è 17 o più vai al **151**. Se è inferiore vai al **124**.

33

Le guardie sobbalzano per la sorpresa, afferrando archi e clave. Lo sguardo sinistro sulle loro facce da semi-orchi si oscura, quando vedono il denso fumo di vapore verde-giallastro che fuoriesce dalle tue palme aperte e forma una nube sui fuochi da campo. Un istante più tardi i semi-orchi crollano al suolo, in preda al vomito e a violente convulsioni.
«Metti un po' di legna sul fuoco» mormora Thayne ancor prima che le guardie smettano di contorcersi e perdano conoscenza. «Dobbiamo guidare le navi attorno alla barrie-

ra di sabbia fino a questo punto». Dalris e Garn ti hanno già superato e si stanno dirigendo verso il fuoco, quando li richiami indietro con uno strillo acuto. «Fermi! Alimentate il fuoco da qui. Ho fatto sì che quella nube sia permanente, in modo che le guardie restino fuori combattimento il più a lungo possibile. Se ci passate sotto verrete contagiati anche voi».

Il solo odore di Nube Fetida basterebbe a fare esitare chiunque: il tuo avvertimento, poi, rende più cauti i due guerrieri. Gli orchi avevano tagliato una grossa riserva di legna da ardere, che voi tre cominciate a buttare sui carboni ardenti. In poco tempo le fiamme si levano ad un'altezza addirittura maggiore della stessa Cittadella Rock.

«Ehi! Smorzate quel fuoco!»

«C'è qualcosa che non va alla Postazione Uno! Deve trattarsi di quei Kandiani puzzolenti! Prendeteli!»

Le rozze grida provengono dalla prossima postazione verso est, a cui fanno eco altre voci dalle varie postazioni della spiaggia. Ma invece di prestare attenzione alle grida, continuate ad alimentare le fiamme.

«Stanno arrivando da questa parte» grida Garn brandendo la sua lucente spada da paladino verso est, dove il sole sta cominciando ad accendere le prime luci dell'alba. Almeno una dozzina di semi-orchi, accompagnati da un uomo a cavallo con una corta lancia, fanno irruzione tra i cespugli della costa per dare un'occhiata al fuoco.

«Ed ecco le navi» mormora Dalris. Ti volti verso il mare con il cuore pieno di gioia ed eccitazione, alla vista delle galee gemelle che arrivano verso la spiaggia solcando le acque a gonfie vele.

Nel frattempo le guardie sopraggiunte sono troppo occupate col fuoco per rendersi conto dell'imminente invasione. Il cavaliere perde il controllo della sua bestia, vomitando

ed afferrando la visiera dell'elmo. Il pesante animale si accascia accanto a te, perdendo abbondantemente catarro dal naso. Garn esce dall'ombra proprio nell'istante in cui la bestia muore, ed afferra lo sventurato cavaliere per la cotta scarlatta.

Il cavaliere scivola dalla sella e cade a terra, ai piedi di Garn. Il paladino si porta immediatamente a gambe divaricate sul corpo dello sventurato, con la sacra spada sollevata e luccicante nella notte. Tuttavia il colpo mortale non è necessario, perché la caduta deve aver già rotto il collo del rinnegato. Le sue gambe sussultano un attimo nell'armatura, poi rimangono immobili.

I vapori dell'incantesimo Nube Fetida sono talmente efficaci che solo una dozzina, o poco più, di quei bastardi semi-orchi rimangono in piedi, ma solo per essere trucidati quando l'armata a cavallo di Garn scende dalle galee e raggiunge la vostra postazione. Le altre guardie sono tutte crollate a causa della nube tossica. Alcuni sono ansanti, mentre gli altri si contorcono in preda a violente convulsioni. Vai al **63**.

34

«Dov'è il segnalatore?» chiedi. «Devo dargli una risposta da mandare alla galea».

Il giovane marinaio ti rivolge un saluto con fare deciso. «È sulle sartie a prua, Mago Delling».

Avanzi barcollando verso il marinaio, facendoti strada col magico bastone borchiato. A prua un uomo sta abbarbicato sulle corde incatramate, tenendosi stretto coi gomiti e con le gambe mentre sventola una lanterna col paraluce. Nell'oscurità riesci a intravedere un minuscolo punto luminoso che lampeggia in risposta.

«Spegni la luce finché non ti avrò detto cosa mandare in risposta!» comandi aspramente. «Se le pattuglie di Arno vedono quei segnali siamo spacciati; tanto varrebbe inviare un messaggero per dire che stiamo arrivando!»
«Stavo appunto dicendo al mio compagno di aspettare un attimo» grida il segnalatore col suo spiccato accento di Seagate. «Che messaggio vuoi che mandi?»
«PER ORA NON VUOLE MANDARE NESSUN MESSAGGIO!»
Il grido di Dalris giunge solo qualche secondo prima che lei stessa ti raggiunga, seguita immediatamente da Garn. Entrambi respirano affannosamente, per la corsa fatta per intercettare il tuo segnale. Il marinaio che era venuto a cercarti rimane imbarazzato dietro al grande paladino, come se Garn potesse proteggerlo dalla tua magica ira.
Il bardo infuriato avanza qualche passo per affrontarti faccia a faccia. «Chi ti ha dato il comando dell'invasione?» chiede. «Non sai nulla su questa zona costiera. Sulla spiaggia ci sono pantani talmente profondi da poter ingoiare l'intera nave! Non possiamo sapere dove ci troviamo finché non andremo in esplorazione».
«Questo è ciò che pensa lei» dice Garn. «Io ritengo che mandare una spedizione esplorativa potrebbe mettere a repentaglio tutte le possibilità di un intervento a sorpresa, mandando a monte l'intera operazione. Stavamo appunto venendo a consigliarci con te, quando abbiamo sentito che stavi per fare la tua scelta senza di noi».
«Ebbene, Mago Delling?» chiede Dalris col fuoco negli occhi e con un sorriso sarcastico sul suo bel viso. «Ora che hai "conferito" con noi qual è la tua decisione?»
Se decidi di esplorare la costa prima dell'invasione vai al **113**. Se vuoi rischiare il tutto e per tutto con l'invasione vera e propria vai al **128**.

35

Non hai mai avuto molto successo con gli incantesimi di Teletrasporto. Infatti l'ultima volta che ne hai usato uno ti sei ferito irreparabilmente ai muscoli dell'anca, fondendoti con un tronco d'albero dove eri rimasto intrappolato per diverse ore. L'hai portato con te, assieme a Desiderio Limitato, per servirtene contro il tarrasque, e non hai intenzione di sprecarlo solo per muoverti da una parte all'altra all'interno del tempio. Decidendo quindi di non usare la magia, esci dalla porta sfondata e ti aggiri in un corridoio pieno degli stessi ripugnanti resti che avevi trovato nell'altra sala.

Ora i ruggiti e i ringhi del tarrasque non sono più velati. Raggiungi un incrocio in cui il corridoio principale si congiunge a due passaggi più piccoli. Alla fine di ognuno di essi si intravedono delle pallide luci, una bluastra e l'altra somigliante alla luce del giorno.

Se vuoi seguire il passaggio che conduce alla luce bluastra vai al **28**. Se vuoi seguire l'altro passaggio vai al **193**.

36

Ti volti e sostieni lo sguardo impaziente dei tuoi compagni, non potendo nascondere la preoccupazione che trapela dalla tua fronte aggrottata.

«Non c'è tempo per portare avanti il nostro piano d'invasione» annunci in tono basso e grave. «Una forza addirittura maggiore di Pazuzu sta minacciando di distruggere sia Arno che l'intera Tikandia».

Il tuo misterioso annuncio è seguito da alcuni istanti di intenso silenzio, poi Thayne rompe il ghiaccio, non riuscendo a trattenere un grido smorzato che gli attanaglia la gola.

«Che genere di forza può essere superiore alla demoniaca potenza di Pazuzu, che si esercita tramite quei dementi paladini?» chiede.

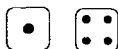
Garn corregge immediatamente il tuo vecchio tutore con un tono che trasmette tutta la rabbia e l'impotenza: «Ex paladini. L'Ordine del Sacro Dyan di Seagate è l'unica congrega di cavalieri degni di essere chiamati paladini!»
«Non mi interessa come vi piace chiamarli» aggiunge Thayne in tono beffardo. «Sono sempre dominati dalla magia di Pazuzu. Ma se esiste qualcosa che può fermare sia quel demone che Arno, io dico, sentiamo di cosa si tratta».
La faccia scura di Garn arrossisce lievemente alle parole incuranti nei confronti del suo gruppo di guerrieri scelti, tanto accuratamente addestrati e selezionati. Ma prima che possa replicare Dalris si alza e solleva entrambe le mani in un gesto di meditazione.
«Smettetela con le vostre schermaglie e prestate attenzione a Carr». Si volta verso di te e chiede: «È del tarrasque che stai parlando, Carr? È per questo che eri così riluttante ad attraversare lo Stretto dei Pirati ?» Pronunciando le ultime parole, la voce del bardo si fa sempre più stridula e assume un tono di sfida. Sai che considera ancora un atto di codardia il fatto di non voler affrontare apertamente Arno.
«Dalris sta dicendo la verità?» chiede Garn. «Hai paura di dover incontrare il tarrasque?»
Sospiri, pensando che ora dovrai pur rispondere in qualche modo all'accusa. Se decidi di rivelare ciò che hai visto nella sfera di cristallo e hai letto tra gli appunti di Landor, vai al **69**. Potresti comunque semplificare la faccenda con una menzogna (**88**), o servendoti dell'incantesimo Suggestione per convincerli delle tue ragioni (**101**).

37

Riesci a malapena a pronunciare l'ultima sillaba dell'incantesimo Muro di Forza, ma già la bacchetta incantata di Arno ti colpisce alle spalle. Cadi in avanti, e per poco non

vai a finire dentro la parete di pallida luce azzurrina prodotta dall'energia del tuo stesso incantesimo.
«Che tu sia dannato negli abissi, Delling!» ti maledice il mago. «Ora dovrò sprecare un prezioso incantesimo Disintegrazione per neutralizzare i tuoi stupidi giochetti da dilettante».
Cerchi di rotolare sulla schiena per affrontare il tuo rivale, ma lui ti sferra un calcio in testa e tu non vedi più nulla, a causa del sangue e del dolore. Perdi conoscenza, e neppure ti accorgi del prossimo colpo.
Getta un dado e aggiungi 6 al numero uscito. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo, sottrai 2 dal totale. Poi sottrai il risultato dall'Energia Vitale e, se sei ancora vivo, vai al **152**.

38

La tua decisione di invadere la selvaggia costa orientale riempie di soddisfazione Dalris e il suo piccolo esercito di barbari Kandiani. Conoscono bene le spiagge di Wealwood, a causa delle loro frequenti incursioni notturne per liberare i clandestini che tentano di sfuggire alla tirannide di Arno. Il bardo sovrintende alla parte logistica , preparando tutto in modo che i due grandi bastimenti siano pronti a

trasportare i vostri soldati al di là dello Stretto dei Pirati prima del calar della notte.
Alcune ore prima di mezzanotte i cavalieri di Garn e i combattenti elfi di Thayne convergono sul lungomare di Freeton, il principale porto dell'Isola di Seagate, e si stipano nelle navi. Hai già preso posto assieme a Rufyl nella galea che trasporta Garn e i suoi uomini, assieme a Dalris e ai suoi barbari.
Un'ora più tardi il bardo è in piedi sul parapetto, tra te e Garn, a fissare la costa di Tikandia nella notte senza stelle. A sentire i marinai la costa di Wealwood è proprio dietro all'orizzonte.
«Cominciavo a pensare che questo giorno non sarebbe mai arrivato» dice Dalris.
«Se non fosse stato per il tuo coraggio saremmo ancora ad aspettare il momento propizio» osserva gentilmente Garn. «Sono state le tue notizie a convincere Carr che era giunto il momento di agire, altrimenti Tikandia sarebbe stata minacciata dall'antica forza malefica».
«Ed anche Seagate» aggiungi. L'anca comincia a dolerti a causa del freddo e dell'umidità, quindi ti appoggi con tutto il peso sul magico bastone borchiato che il padre di Dalris, l'Arcidruido Perth, ti aveva dato anni fa.
«Spiegati meglio» chiede Garn. «I tarrasque sanno nuotare?»
«Nessuno può sapere cosa sanno fare i tarrasque» si intromette Dalris. «Pensavamo che fossero soltanto creature mitiche».
«Ho visto gli ultimi re maghi prepararsi all'estremo sacrificio» racconti. «Li ho sentiti dire che la bestiaccia aveva in mente Seagate, dove la gente era fuggita. Secondo me ciò significa che in realtà il tarrasque sa nuotare, almeno fino all'Isola di Seagate».
«Vuoi dire che il futuro di Tikandia dipende dalla visione nella tua sfera di cristallo?» dice a denti stretti Dalris.

Ti volti bruscamente per affrontare quella donna ostile. Il rapido movimento ti provoca un dolore atroce all'anca, e la gamba non ti regge. Riesci ad aggrappare il pesante bastone borchiato, ma il dolore è talmente forte che non riesci neppure a parlare. Garn ti offre la spalla, sulla quale ti appoggi finché il dolore non passa.
«Lascia che ti aiuti» dice con slancio il paladino. «Niente deve distrarti, ora che stai per affrontare questa minaccia». Ha già usato i suoi poteri religiosi per alleviare il dolore, ma mai in occasioni come questa.
«Non glielo permettere, Carr» tuona Dalris. «Sai bene che i paladini possono usare le loro preghiere sananti soltanto una volta al giorno. Se Garn spreca il suo incantesimo adesso, non potrà più sanare le ferite di battaglia, sia le tue che quelle dei nostri uomini».
Se vuoi che Garn guarisca la tua vecchia ferita vai al **114**; se rifiuti il suo aiuto vai al **127**.

39

Fai mente locale sugli incantesimi che potrebbero aiutarti a decifrare i simboli antichi dell'arcata, ma l'avvertimento del maride ti risuona ancora nelle orecchie. Attorno a te la palude si sta svegliando, quindi decidi di non disubbidire al maride usando un incantesimo che potrebbe rivelarsi inefficace su un obiettivo così pericoloso. Vai al **27**.

40

Dalris sorseggia il tè, oltrepassandoti con uno sguardo che si perde nella notte stellata, oltre i vetri della finestra.
«Fatto sta che Oram è morto da meno di un giorno e Arno ha già abolito l'adorazione pubblica nella cattedrale» comincia. «Girano voci sulle atrocità commesse ogni giorno dai cosiddetti "Cavalieri della Verità", a danno del popolo e dei religiosi di Saven».
«E cosa accade fuori dai confini?» chiedi riferendoti ai suoi capelli e ai vestiti sporchi di argilla. «Vedo che sei stata nella zona di Wealwood. A che punto è ridotta la resistenza?»
«A meno di un migliaio di guerrieri» risponde la ragazza con voce stanca. «I traditori di Arno hanno messo a ferro e fuoco il bosco sacro di mio padre ed hanno spinto verso la Palude Gialla i combattenti Kandiani per la libertà. Uno dei rifugiati mi ha riferito proprio stanotte che i Cavalieri della Verità hanno organizzato una spedizione nella palude per dare il colpo finale ai miei compagni».
Distogli lo sguardo dalla giovane, per non farle notare la tua reazione alla notizia dell'azione intrapresa nella Palude Gialla. Dubiti che Arno sappia qualcosa della Tunica degli Arcimaghi, visto che tuo padre non aveva mai scritto nulla a tale proposito. Eppure Arno potrebbe arrivare fino al tempio sigillato e liberare il tarrasque dormiente. Sbatti la mano sulla massiccia scrivania di quercia con un tonfo che spaventa Dalris.
«Dobbiamo invadere la terraferma immediatamente» annunci. «Voglio che mi porti qui Thayne e Garn, senza perdere altro tempo, stanotte. Li troverai con gli altri sul lungomare. La nave deve essere pronta a salpare domani! E devi anche preparare gli uomini alla partenza!»
La giovane ti guarda sospettosa, forse perché in ben poche occasioni ti ha visto così turbato. Poi si stringe nelle spalle ed esce chiudendosi dietro la porta. Appena senti i suoi

passi allontanarsi, comandi al Servitore Invisibile di mettere il chiavistello e cominci a organizzare l'invasione. Mentre prepari la lista delle cose necessarie ti rendi conto che potresti aver bisogno dell'aiuto di Rufyl, il tuo pseudo-drago invisibile. Purtroppo sarà di ritorno dal Castello Arcano soltanto domani, però potresti servirti dell'incantesimo Trova Familiare per convocarlo ora.
Se desideri chiamare Rufyl per farti assistere stanotte vai al **9**. Se preferisci aspettare il suo ritorno fino a domani vai al **51**.

41

Ti sposti dall'entrata in fiamme del Tempio del Potere e focalizzi il pensiero sull'immagine della Tunica degli Arcimaghi, come l'avevi vista l'ultima volta nella sfera di cristallo. Ti concentri sui dettagli del luogo in cui si trova e pronunci l'incantesimo di Teletrasporto:
Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportarmi nel luogo dove si trova l'oggetto evocato dai miei pensieri!
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è maggiore di 33 vai al **195**. Se è tra 27 e 33 vai al **99**. Se è minore di 27 vai al **181**.

42

Basta che tu mi dia la mano dice Jarmel. *Presto!* L'opinicus tende la sua zampa prensile verso di te. L'intelligente faccia scimmiesca dai penetranti occhi color ambra non mostra emozione, ma solo un grande acume.
Improvvisamente capisci cosa devi fare. Se Arno è vicino al tempio perduto, nient'altro è importante: devi affrontarlo immediatamente prima che liberi il tarrasque e scopra la Tunica degli Arcimaghi!
Per un attimo ti soffermi a pensare ai tuoi compagni: speri che riescano a capire e a perdonarti per averli abbandonati.

In ogni caso non potrebbero aiutarmi contro di lui pensi afferrando la zampa di Jarmel.
I poteri dell'opinicus, simili alla magia, si impadroniscono di te appena tocchi il suo pelo dorato. Tutto il resto, inclusi i tuoi amici, scompare d'un tratto! La sola cosa di cui ti accorgi sono il pelo fulvo della creatura e le sue scure ali, aperte da entrambi i lati. Le zampe, simili a quelle umane, afferrano saldamente le tue mani, ma senza far pressione.
Il tuo corpo sembra senza peso e addirittura senza massa mentre fluttui sotto il corpo dell'opinicus. Attorno a te è impossibile distinguere il cielo dalla terra o addirittura la luce dall'oscurità. La notte stessa sembra essere svanita. Degli indescrivibili movimenti rotatori, non composti né da linee rette né da curve né da colori riconoscibili, ti circondano nell'inimmaginabile volo pluridimensionale.
Il viaggio temporale finisce quasi nello stesso istante in cui è cominciato, ma ha segnato nella tua mente un'esperienza che sembra essere durata diverse ore. Le ombre della notte paiono più dense di quel che erano quando hai lasciato i tuoi amici, forse perché l'opinicus è atterrato in una fitta giungla, tra piante rampicanti e liane che pendono dagli alberi in disordinati festoni.
Resta qui mentre vado a prendere Lord Shanif. Hai appena il tempo di registrare le parole mentali prima che l'opinicus svanisca. Mentre aspetti il maride, approfitti dell'opportunità per attivare qualcuno dei nuovi incantesimi permanenti che desideri avere disponibili all'istante:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Infravisione
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato, Infravisione inclusa, poi vai al **2**.

43

Invece di perdere tempo con un incantesimo difensivo, decidi che è meglio attaccare Arno mentre è completamente concentrato sull'entrata del tempio. Ripercorri mentalmente la lista degli incantesimi memorizzati in previsione dello scontro, cercando di decidere qual è il più efficace.
Ad un tratto un suono di voci familiari, provenienti da un angolo della fortificazione della piramide, ti fa perdere la concentrazione sugli incantesimi. La confusione non è prodotta dal *dweomer* di una Malia dell'Udito, ma proviene dai tuoi compagni, che avevi lasciato nella Palude Sulfurea durante la notte!
Sono diretti proprio verso Arno, ma sembra che non lo vedano. Se non li fermi in tempo, si troveranno proprio tra il mago e le potenti magie che occupano lo spazio tra te e l'entrata del tempio. Sfrecci via dall'arcata, togliendoti il mantello dell'invisibilità mentre corri verso di loro.
Dai loro sguardi ti rendi immediatamente conto che sono in collera con te, perché li hai lasciati nella palude durante la notte. Prima che comincino a dar voce alle loro lamentele alzi le mani per azzittirli.
«Più tardi. Arno è qui, e ciò è più importante di qualsiasi battibecco».
Ti volti verso l'entrata del tempio proprio nell'attimo in cui Arno ritira il *dweomer* dell'invisibilità, forse per investire tutta la sua forza in un incantesimo più potente. È la prima volta che rivedi il rivale dopo l'ultimo incontro alla cattedrale, molti anni fa. Vai al **172**.

44

«Mi è appena venuto in mente un modo per scoprire di cosa si tratta» dici ai tuoi compagni.
Prendi una piccola piuma bianca da una tasca speciale del Mantello Elfico e, ignorando un sussulto di sgomento di Dalris, la tieni alta sopra la testa. Poi sollevi anche l'altra mano, quella che impugna il magico bastone borchiato, e pronunci la formula di Ali che avevi udito per la prima volta da Beldon, tuo zio nonché sicuramente assassino di tuo padre.
«Ali del vento portatemi lontano nell'oscurità!»
Cancella Ali dalla Lista degli Incantesimi. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 27 o più vai al **66**; se è inferiore vai all'**86**.

45

Ti concentri sulla grande creatura alata mentre proferisci le due parole Elfiche «*Trope gahn!*»
Il bastone magico borchiato si accende immediatamente, raddoppiando in lunghezza: colpisci l'irreale creatura, la quale tuttavia è lesta ad afferrare l'estremità del bastone con i suoi potenti artigli.
Prima che tu possa reagire, l'essere alato dà uno strattone all'arma e ti fa perdere l'equilibrio. Ciò ti costa una nuova slogatura all'anca già dolorante. Cadi in ginocchio, mandando un grido di dolore, mentre annaspi in cerca di uno dei dardi dalla punta avvelenata con l'infuso druidico che provoca il sonno.
Perdi 3 punti di Energia Vitale a causa della ferita all'anca e vai al **109**.

46

Decidi che è meglio restare al di fuori della faccenda, senza preoccuparti di chi uscirà vincitore, se Arno o il tarrasque.
Rimani quindi nascosto dietro la porta, invisibile sotto le

pieghe del mantello incantato mentre Arno completa l'incantesimo di Desiderio Limitato.
Vai al **132**.

47

Ti rendi conto immediatamente che scegliere Trasfigurazione in questa situazione di fretta è stato un errore. Hai appena il tempo di tirar fuori il bozzolo dalla tasca segreta del mantello, che già Arno grida una delle sue più potenti parole magiche.
«*Slikkit!*»
Un sottile raggio di energia magica parte dalla minuscola bacchetta di vetro che il mago tiene puntata contro il tuo petto.
Getta i dadi. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo sottrai 2 dal numero uscito. Poi sottrai il totale dall'Energia Vitale e aggiorna il punteggio. Se sei ancora vivo vai al **152**.

48

«Torna dal tuo maestro e digli che il figlio di Landor resterà qui con i suoi compagni, e che cercheremo di raggiungere il Tempio del Potere per conto nostro». Senti un leggero calore che proviene dal cervello della creatura, un calore che ti spinge ad aggiungere: «Forse potresti addirittura aiutarci mostrandoci la direzione».

La faccia scimmiesca della bestia telepatica è una maschera priva di emozioni, ma ora i suoi pensieri contengono un calore positivo che prima non c'era.
Siccome sei un amico di Lord Shanif, oltre che un difensore della giustizia, devo ricompensare la tua lealtà dandoti un consiglio utile. Usa lo Scettro del Potere che porti in quel fodero. Le sue energie tendono a raggiungere lo spirito dei suoi creatori e ti condurranno alla tomba all'interno del tempio.
Le rovine sono a quattro ore di marcia, dall'altra parte del tratto più vasto della Palude Sulfurea pensa l'opinicus nella tua mente. *Non ci sono sentieri, ma lo Scettro di Bhukod ti mostrerà il cammino. Ti avverto, comunque, che colui che cerchi, quel tale Arno, può essere già al tempio ad attendere che il mio maestro se ne vada. Nel tempo che impiegherete per raggiungere le rovine lui potrebbe scoprire l'entrata.*
Le larghe ali dell'opinicus si spiegano sulla schiena fulva e cominciano a vibrare come ali di mosca. Un forte ronzio è tutto ciò che senti o provi, ma i contorni della creatura vacillano un paio di volte nella tua infravisione prima di scomparire del tutto. La bestia è svanita, mentre nella tua mente risuonano le sue parole di lode per esserti comportato lealmente nei confronti dei tuoi compagni.
Guadagni 1 punto di Carisma. Continua andando al **102** se vieni da Saven, al **187** se sei sbarcato segretamente nella palude, al **194** se stai invadendo la zona orientale della costa di Wealwood.

49

Arcimago Delling, ti apostrofa la creatura, *ora devi agire in fretta! La lastra di pietra che sigillava l'entrata del tempio è stata distrutta e il tuo rivale è entrato nel Tempio del Potere.*

Le notizie dell'opinicus sono sconvolgenti. Shanif si era fidato di te, assegnandoti un semplice compito: fare buona guardia e...

Non c'è tempo per commiserarsi! dice la bestia. *Il mio maestro ha dei seri problemi nel piano astrale. È stato attirato in una trappola dagli alleati di Pazuzu, i githyanchi, e temo che non riuscirà a sfuggire alla loro vendetta per qualcosa che accadde molto tempo fa. Né lui né io possiamo aiutarti a combattere il mago Arno o la bestia all'interno del tempio.* Jarmel legge nel tuo pensiero, pieno di disperazione, ed aggiunge: *Comunque tuo padre mi ha lasciato un messaggio per te.*

«Mio padre? Come fa mio padre a darmi un messaggio? È morto!»

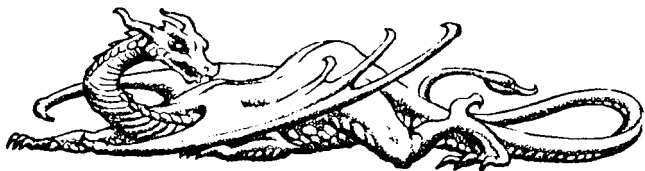
Landor vive in un'altra dimensione, sul piano etereo dice l'opinicus. *Lo conosco bene perché sono stato più volte portatore di messaggi tra lui e Lord Shanif.*

Il tuo cervello è un vortice di pensieri ed emozioni, ma riesci a controllarti ricordandoti della minaccia del tarrasque. «Qual è dunque il messaggio di mio padre?» chiedi con voce tremante.

Landor ti consiglia di combinare le tue forze con quelle del tuo rivale, per trucidare la bestia replica l'opinicus. *E di usare corona, mantello e scettro assieme per combattere la regina Drow.*

«Ma come posso unire le mie forze a quelle di Arno?» chiedi, inorridito. «E cos'è questa storia della regina Drow?»

Sono solo un messaggero, non un mago, taglia corto Jarmel. *Sono anche il servitore di Lord Shanif che ha un disperato bisogno di me, visto che i githyanchi di Pazuzu sono in numero schiacciante. Hai qualche altra richiesta per me prima che torni dal mio signore? Il suo incantesimo Ferma Tempo non durerà ancora a lungo.*

Sei attirato dal desiderio di andare con l'opinicus sul piano astrale, per aiutare Shanif a combattere i suoi nemici, e dove potresti addirittura incontrare tuo padre (**136**), ma allo stesso tempo vorresti tornare al Tempio del Potere di Bhukod per combattere i nemici del mondo materiale (**108**).

50

«Avanti» dici a Garn. «Chiama i tuoi spiriti. Se riescono ad alleviare questa agonia abbastanza a lungo da farmi arrivare alla costa, ti sarò grato per sempre».
Garn ignora la tua trascurabile irriverenza e pone le mani sotto il Mantello Elfico, sulla tua anca destra. Il devoto cavaliere alza gli occhi al cielo buio e prega a voce bassa: «Ascolta le mie preghiere, Lord Dyan. Allevia il dolore di Carr affinché possa concentrare i suoi speciali poteri sulla sacra prova che dobbiamo affrontare stanotte. Io, tuo umile servo, ti supplico di garantirmi il suo beneficio».
Quasi immediatamente le mani di Garn vengono avvolte da un'aura di luce blu-verdastra che investe all'istante l'anca e il fianco. Il bagliore soprannaturale svanisce dopo essere penetrato sotto le vesti e nella carne. Sopraggiunge un calore che si interpone tra la tua mente e il dolore, soffocando l'antica agonia. In pochi secondi sei in grado di muovere la gamba senza la rigidità degli storpi.
Lancia due dadi e aggiungi il risultato al punteggio corrente di Energia Vitale. Ricorda che il totale non deve mai superare il punteggio con il quale hai iniziato l'avventura. Poi vai al **137** se l'invasione è prevista per Saven, o al **147** se

hai programmato di entrare clandestinamente nella Palude Sulfurea.

51

Convinto che domani Rufyl avrà tutto il tempo necessario per mettere insieme i componenti degli incantesimi che ti servono, ti curvi sul tavolo e studi i titoli dei libri sugli scaffali stracarichi che ricoprono la parete di fronte alla scrivania. Il Servitore Invisibile esegue prontamente gli ordini e tiene la candela sollevata in prossimità dello scaffale di destra.

«Più in alto» borbotti, benché la forza della magia non abbia bisogno di comandi verbali per esaudire i tuoi desideri. La candela si alza a mezz'aria, illuminando la parte alta di tre file di alti volumi rilegati. Individui subito ciò che ti serve, uno dei più sottili libri di incantesimi di tuo padre trovato a Wealwood molto tempo prima che il sepolcro del druido venisse minacciato dai corrotti paladini di Arno. Il Servitore Invisibile sfila il sottile volume dallo scaffale nello stesso istante in cui lo indichi.

Dopo tanti anni di studi, trovi la calligrafia illeggibile di Landor talmente familiare che riesci a leggerla con la stessa facilità di un libro comune. Localizzi immediatamente gli oscuri riferimenti della formula che ricordi di aver udito all'interno della sfera, poi allunghi la mano verso la teiera per riempirti la tazza. La notte si prospetta lunga e insonne. Sei talmente immerso nei tuoi macchinosi ragionamenti, che il tempo sembra fermarsi mentre consideri tutte le implicazioni della situazione. Infine, diverse ore più tardi, cominci a mettere insieme i pezzi.

Ecco perché Landor lasciava Rufyl a Wealwood ogni volta che si recava tra le rovine! Sapeva che Rufyl avrebbe potuto trasmettere accidentalmente le coordinate dell'entrata del tempio a qualcun altro!

È da molto tempo che continui a fare domande allo pseudodrago a proposito dei continui viaggi di Landor nelle paludi, ma il tuo compagno continua a sostenere che non ha mai "sentito" nulla nella mente di tuo padre a proposito dell'entrata delle rovine Bhukodiane.
Non ho mai detto di aver dimenticato i continui viaggi nelle paludi, ha più volte affermato Rufyl. *Infatti riesco benissimo a ricordare come era allarmato l'ultima volta, quand'era tornato con lo Scettro di Bhukod. Avvertivo la presenza di un terribile segreto che teneva esclusivamente per sé nei pensieri più reconditi, ma non mi aveva mai permesso di leggere nulla a tale proposito.*
Sorridi dentro di te, ricordandoti della conversazione mentale con Rufyl. Poi torni alla calligrafia di Landor e sorridi ancor più soddisfatto. Aggiungi una breve nota a margine e chiudi il libro tascabile degli incantesimi proprio mentre odi dei rumori che provengono da sotto. Vai al **62**.

52

«Fra poco farà chiaro» rammenti ai tuoi compagni. «Se ci perdiamo nelle paludi non saremo in grado di distrarre l'attenzione delle guardie dall'invasione. Penso che sia meglio servirsi di Dalris, che conosce bene il luogo, per cercare di raggiungere la spiaggia».
«Ecco cosa volevo sentire» mormora Dalris. «Possiamo passare davanti alla Cittadella Rock finché non arriviamo alla spiaggia, poi ci infileremo lungo le rocce protette dal fitto sottobosco che cresce là in quella zona».
Maneggia abilmente il timone finché l'imbarcazione non si accosta alla massiccia parete verticale di basalto. Dai un'occhiata allo scuro massiccio che torreggia in alto, e cerchi di pensare al modo migliore per usare la tua magia contro le guardie di Arno.

O. Barr

Potrei usare Zampe di Ragno per scalare la roccia e discenderla, prendendoli alle spalle mentre i nostri attaccano dalla spiaggia (**81**); *oppure posso percorrere assieme agli altri il bordo della roccia* (**22**).

53

Il segnalatore ascolta attentamente il tuo messaggio, e poi si arrampica sulle sartie di tribordo con la lanterna munita di paraluce. Lo osservi dal ponte mentre manda alcuni brevi segnali a intermittenza, che attraversano la vasta distesa di mare aperto tra le due galee. Resti ad osservare la sagoma lontana, in attesa della risposta di Thayne, anche se sai di non essere in grado di capirla.
Improvvisamente ecco una raffica di segnali provenienti dall'altra nave. Sono così veloci che riesci a malapena a distinguere i fasci di luce lunghi dai corti. Per te è solo una luce di lanterna che vacilla, mentre agli occhi esperti del segnalatore i movimenti di luce sono chiari come un messaggio scritto.
«Ricevuto» mormora il marinaio sul sartiame. Le sue mani muovono rapidamente il paraluce della lanterna, informando la nave di Thayne che avete ricevuto il segnale. Un veloce susseguirsi di lampeggi dall'altra galea, LUNGO-LUNGO- BREVE-BREVE, giunge in risposta alla trasmissione finale, seguita dalla densa oscurità della notte senza stelle.
«Cosa ha detto?» chiedi al segnalatore.
Se stavi informando Thayne del piano di mandare in avanscoperta i suoi soldati vai all'**8**. Se gli stavi chiedendo cosa ne pensa dell'assalto in massa e delle luci del porto vai al **29**.

54

Riesci in qualche modo a mantenerti in piedi nei pressi dell'altare di pietra, fissando la carcassa immobile del

tarrasque. Con l'angolo dell'occhio percepisci un movimento furtivo della mano di Arno sotto il pesante mantello. Prima che riesca a impugnare il suo micidiale pugnale gli punti il bastone borchiato sotto il mento facendolo barcollare all'indietro.

Il mago dei Drow ritrova l'equilibrio e brandisce l'arma, girandoti attorno col fare accorto e la consumata abilità di un malvivente di infimo ordine. Siete entrambi così esausti mentalmente per aver combinato i vostri incantesimi, che non riuscite neppure a pensare a una formula magica, tanto meno ad utilizzarla.

Vuoi misurarti con Arno corpo a corpo (**206**) o vuoi usare il Mantello Elfico per scappare (**87**)?

55

Senti il rumore dei remi ancor prima di individuare l'imbarcazione che si avvicina.

«Prendete la cima!» grida Thayne a voce bassa. Il corpo tozzo dello svirfneblen è in piedi, sulla prua di una scialuppa simile alla vostra, ma è troppo buio per vederlo. Improvvisamente un pezzo di corda attorcigliata cade in testa al tuo amico Rufyl che si è appisolato. La bestia si allarma e balza sulle zampe da drago, il suo scuro corpo squamoso completamente mimetizzato col buio della notte.

«Rilassati, Rufyl! È solo una corda» mormori.

Ne raccogli un'estremità ignorando l'enorme quantità di epiteti mentali del debole pseudodrago: Rufyl ha perso molto sonno per aiutarti a trovare tutti i componenti degli incantesimi, ed è diventato irascibile. Garn ti aiuta a trascinare la barca dell'elfo verso la vostra.

«Cosa pensi che sia quella luce?» chiedi al tuo vecchio maestro. Quando è stato reincarnato ha perso la capacità di usare la magia, ma non il suo sapere.

La luce bluastra all'orizzonte diventa ogni minuto più luminosa. Alla luce i tratti contorti del volto dello gnomo

sembrano calmi, ma noti che con una mano accarezza la piuma di una freccia da guerra che porta alla cintura.
«Non si tratta di fuoco, questo è certo» risponde. «Suppongo che si tratti dell'incantesimo Luce Continua. Probabilmente Arno ha appostato dei sorveglianti, pronti a dare l'allarme nel caso che si avvicinasse qualcosa di strano. Potremmo far sbarcare i miei soldati fuori dalla zona illuminata (**25**), oppure potremmo avanzare proprio in mezzo al fascio luminoso per costringerli ad affrontare le nostre galee (**131**).

56

La luce pulsante dello scettro sembra intensificarsi man mano che avanzi lentamente verso la camera buia che si trova lì vicino. Non sei sicuro di cosa significhi, ma pensi che potresti essere vicino alla fonte del potere dello scettro. Una volta raggiunta la fine dello stretto passaggio, metti fuori prima il bastone incantato e poi la testa.
Scopri di essere arrivato in una grande stanza col pavimento lastricato, il cui soffitto è sostenuto da dozzine di colonne di granito massiccio. Grazie al bagliore magico dello Scettro di Bhukod ti accorgi che il pavimento è imbrattato con i resti dell'ultima sfuriata del tarrasque. Urne spezzate, pezzi di panche di pietra e ossa umane in frantumi sono

sparpagliati ovunque, ma non ci sono segni di vita, né umana né di altro genere. Vai all'**89**.

57

«Penso che la cosa migliore sia affrontare Arno apertamente e senza esitare, prima che abbia il tempo di radunare i suoi cavalieri e le altre truppe dalle province».

«Eccellente» sostiene Garn. La tua approvazione per il suo piano gli cancella immediatamente dal viso qualsiasi ombra di dubbio. «I miei cavalieri saliranno a bordo della galea domattina».

«Aspettiamo che faccia buio» interviene Dalris. «Arno ha delle spie a Seagate, e più tardi viene a conoscenza dell'invasione meglio è. Inoltre potremmo non riuscire a prendere di sorpresa le guardie del porto».

«Ciò non piacerà ai miei soldati» brontola Thayne. «Sono combattenti di montagna, non soldati di mare!»

Scrolli il capo ed accenni un sorriso guardando la comica deformità della faccia trasformata dell'elfo. «Thayne, saranno i paladini di Garn a guidare l'attacco. I tuoi arcieri elfi staranno dietro, per bersagliare le guardie di Arno dai tetti, proprio come se si fossero appostati sulle cime delle montagne. Saranno contenti, non puoi negarlo! Ed ora lasciatemi solo. Ho molte cose da fare prima di domani».

Garn annuisce soddisfatto verso Thayne e Dalris, poi li accompagna alla porta. Dalris ti lancia un'occhiata sfiduciata e incerta, proprio un attimo prima che il *dweomer* del Servitore Invisibile chiuda la massiccia porta col chiavistello, lasciando fuori ogni distrazione.

Se hai già convocato Rufyl vai al **116**. Altrimenti vai al **9**.

58

Lord Shanif mi ha comandato di portarvi da lui immediatamente trasmette l'opinicus a tutte le vostre menti. *Il mio signore è costretto a lasciare il Tempio senza sorveglianza*

e dice che solo il figlio di Landor può prendere il suo posto come guardiano delle rovine.
«Shanif deve aver sentito qualcosa a proposito dello spostamento di Arno nella palude» dici ai tuoi amici. «Ciò significa che proprio in questo momento quel maledetto si sta avvicinando alle rovine».
«Aspetta un attimo!» interrompe Dalris. «Siamo nel bel mezzo di un'invasione! Centinaia dei miei guerrieri migliori troveranno la morte su quella spiaggia, a meno che noi non sviamo l'attenzione di quelle dannate guardie-orchi mentre gli uomini sbarcano!»
«Dalris ha ragione, Carr» aggiunge Garn. «Anche i miei cavalieri si aspettano che da parte nostra creiamo un diversivo per permettere ai cavalli di giungere a guado fino a riva. Senza il nostro aiuto l'intero corpo di spedizione sarà annientato sulla spiaggia».
Ti sembra di capire che l'opinicus sta come annusando, mentre dice: *Probabilmente Lord Shanif è già al corrente di questa invasione e crede che sia meno importante della sorveglianza del tempio. So solo che il mio signore ha molto insistito perché trovassi il figlio di Landor e lo portassi alle rovine con la massima urgenza. Sicuramente i tuoi compagni potranno fare quello che sono venuti a fare, anche senza di te. E comunque sia, posso portare con me solo una persona nel viaggio dimensionale che dovremo intraprendere. Loro devono rimanere qui.*
Rimani a fissare il curioso cammello-scimmia, la cui aura di un giallo vivo sembra illuminare le facce ammutolite dei tuoi compagni. Non vuoi lasciarli soli alle prese con l'invasione di Tikandia, ma capisci che restando con loro potresti giocarti l'unica occasione di affrontare Arno prima che penetri nelle rovine Bhukodiane. La scelta è difficile, ma devi decidere in fretta se andare con l'opinicus (**42**) o restare coi tuoi amici (**48**).

59

Non ti va l'idea di uccidere il mago addormentato, ma non puoi neppure rischiare il fallimento della missione. *La guerra è guerra!* dici a te stesso, mentre sollevi un lungo pugnale per conficcarlo nel petto di Arno.
«Carr! No!» grida una voce familiare.
Alzi la testa di scatto e fermi il pugnale. Garn e Dalris stanno proprio adesso svoltando l'angolo del tumulo piramidale alla tua sinistra, seguiti a breve distanza da Thayne e Rufyl. Il paladino è accigliato, e gli occhi di Dalris sono gonfi di lacrime.
«La tua codardia è giunta a tal punto?» chiede il bardo. «Prima ci abbandoni quando abbiamo più bisogno della tua magia, ed ora stai per uccidere un uomo addormentato!»
Garn rimane silenzioso, immerso in cupi pensieri perché hai infranto il tuo giuramento di paladino decidendo di uccidere Arno.
«Non ho tempo per spiegarvi nulla adesso!» borbotti rabbiosamente. «Se non volete che lo uccida restate qui a fargli la guardia, se potete! Io devo entrare nel tempio. Se non torno entro il crepuscolo, partite al più presto e portate con voi chi volete».
Perdi 2 punti di Carisma. Continua andando al **120**.

60

Quasi nell'istante stesso in cui pronunci l'incantesimo ti rendi conto che non funzionerà. L'antico potere dei maghi Bhukodiani è semplicemente troppo grande per poter esse-

re combattuto senza l'assistenza della magia. Decidi che è meglio prestare attenzione al consiglio del maride, e quindi di non provare a passare attraverso la Porta Ermetica.
Vai al **27**.

61

Nell'istante in cui completi la formula di Muro di Fuoco, un pannello di fiamme viola si sprigiona dalla cima dell'arco, calandosi sull'entrata aperta come un sipario di fuoco. Il calore del *dweomer* ti costringe a indietreggiare di diversi passi, con le braccia sollevate per proteggerti il viso.
«Idiota! Ora sono obbligato a sprecare il mio Anti Magia per vanificare una barriera creata da un idiota !» dice Arno con una smorfia. «Goditi il tuo incantesimo!»
Ti volti appena in tempo per vedere Arno che punta il teschio del suo bastone verso di te, bisbigliando una rapida parola magica. Il cranio d'avorio in miniatura ti guarda ed apre la bocca. Puoi sentire l'odore del Mantello Elfico bruciato dalle fiamme del tuo stesso incantesimo, e cerchi di ripararti dal prossimo raggio di vento magico proveniente dall'arma incantata di Arno.
Vorresti usare un incantesimo, ma purtroppo il tentativo di mantenerti in equilibrio sotto l'effetto del vento magico ti tiene troppo impegnato. Quando Arno si avvicina di un altro passo, e rimane ad osservarti mentre perdi l'equilibrio, un'espressione di insano piacere si disegna nei suoi occhi selvaggi. Il vento magico è talmente potente che ti solleva da terra per portarti nella fornace ardente che tu stesso hai magicamente creato. ✠

62

Proprio mentre riesci a mettere in relazione la descrizione fatta da Landor delle rovine di Bhukod con ciò che hai visto nella sfera di cristallo, senti una terribile confusione che

proviene dal piano inferiore, seguita da un rumore di grossi stivali: qualcuno sta salendo le scale.
La porta si spalanca, lasciando apparire una creatura tarchiata con indosso una tunica di pelle nera e un paio di pantaloni dello stesso materiale. Ha il petto e le braccia ricoperte da un'armatura ad anelli di un raro acciaio mitrale, e alla vita porta una stretta cintura di pelle alla quale sono appese sei enormi frecce a gas e un formidabile piccone mitrale. Il fornitissimo arsenale dello gnomo è corredato da due pugnali gemelli dello stesso metallo.
«Che problema c'è, Delling?» chiede. «Mi trovavo proprio nel bel mezzo di qualcosa di più promettente di una conversazione con un mago. Questo è quanto».
Il tuo amico elfo, Thayne, ha accettato che il padre di Dalris, l'arcidruido, trasformasse il suo corpo in quello di un svirfneblen, forse fino al punto da assumerne certe caratteristiche, come il fascino che sia le elfe che le donne avvertono per la sua bruttezza. È ancora il tuo confidente più intimo, sebbene tu abbia ormai acquisito poteri magici addirittura maggiori di quelli che possedeva Thayne prima che la reincarnazione glieli togliesse. Ora il tuo vecchio tutore trascorre la maggior parte del tempo ad addestrare la sua guarnigione di elfi per l'invasione di Tikandia.
Un uomo alto con dei vestiti di pelle scamosciata, lussuosi ma consunti, è rimasto in piedi in silenzio, dietro a Thayne, al fianco di Dalris, attendendo una spiegazione da parte tua. Garn è affascinante come la prima volta in cui tu e Dalris l'avete incontrato nella Taverna della Luna Piena, a Saven, dieci anni or sono. Si è lasciato crescere le basette castane fino ai baffi e porta una barba ben curata alla maniera dei soldati. Alla luce delle lampade e delle candele risaltano le ciocche di un grigio argenteo che gli brillano sulle tempie, valorizzando il suo naturale aspetto nobile e distinto. La pelle lucida degli stivali e l'acciaio dell'alabarda brillano alla tremolante luce del fuoco.

«Sedetevi tutti. Dalris ha portato da Tikandia notizie che rimettono in discussione i nostri piani d'invasione. Raccontaci tutto Dalris» la esorti, «poi aggiungerò qualcosa anch'io».
Quando Dalris finisce di raccontare le notizie della morte dell'Arcichierico Oram e dei movimenti delle guardie di Arno verso la Palude Sulfurea, ripeti gli avvertimenti che anni fa il maride ti aveva dato a proposito del tarrasque, poi descrivi brevemente ciò che hai visto nella sfera, omettendo qualsiasi riferimento alla tunica magica. Più saranno all'oscuro riguardo alla tua missione principale, meno cose potranno rivelare nel caso che qualcuno dotato di poteri telepatici dovesse interrogarli.
«Perché non ci avevi mai detto nulla a proposito di questo... di questo tarrasque?» chiede Garn. Un lampo di fierezza attraversa gli occhi del paladino. La tua descrizione del mostro malvagio ha riacceso il suo slancio missionario e ti accorgi che, se fosse necessario, sarebbe il primo a combattere il mostro anche da solo.
«Perché sia Dalris che io pensavamo che si trattasse di una leggenda» rispondi. «Nella fretta di cercare la Corona di Aerdrie e di liberare Seagate dai seguaci di Arno avevamo smesso di occuparci del racconto del maride. Infatti fu solo qualche anno fa che scoprii un riferimento al tarrasque, tra le annotazioni di mio padre».
Stuzzicati dall'idea che potrebbe esserci una soluzione magica al problema, i tuoi compagni ti bombardano di domande.
«Come si uccide un tarrasque?» chiede Garn.
«Come mai una tale creatura è ancora viva? Dopo cinquant'anni dovrebbe essere morta!» aggiunge Thayne.
«Perché la trappola dei maghi...» comincia Dalris.
«Calma! Lasciatemi pensare!» borbotti rabbiosamente, non avendo intenzione di menzionare la Tunica degli Arcimaghi proprio adesso. Ti volti verso la finestra e ti metti a

fissare le stelle al di sopra della fetta di mare che separa la tua isola natale dalle forze malefiche di Arno. Hai davvero bisogno di riflettere seriamente sul modo per fermare Arno e il suo "domato" demone, Pazuzu, prima che liberino il tarrasque e scoprano la Tunica degli Arcimaghi. Rimani in piedi, in silenzio a contemplare varie possibilità.
L'invasione in massa che Garn e Thayne hanno preparato potrebbe ancora essere il modo migliore per affrontare Arno (**77**). Oppure potresti usare l'invasione come una tattica diversiva per sviare l'attenzione delle guardie costiere ed entrare direttamente nella Palude Sulfurea (**21**). Una terza soluzione potrebbe essere quella di ingannare personalmente le guardie costiere, per poi entrare clandestinamente nelle rovine del tempio Bhukodiano (**36**).

63

Nei minuti che precedono l'alba gli uomini prendono il controllo della costa nei pressi della rocca. I Kandiani di Dalris si concedono un po' di festeggiamenti per il ritorno in patria dopo tanti anni, ma ben presto il bardo si unisce a te e a Thayne, nel luogo dove eravate rimasti seduti ad osservare la scena gioiosa.
«È fatta. Lo sbarco è riuscito anche meglio di quanto ci potessimo aspettare» esclama.
«Mi preoccupo sempre un po' quando lo cose filano troppo lisce» dice Thayne. La sua piccola faccia da svirfneblen non nasconde una certa preoccupazione.
«Significa soltanto che in questo momento i Cavalieri della Verità di Arno sono lontani, sulle colline, probabilmente a radunare altre forze. Ecco perché non abbiamo molto tempo per ispezionare le rovine Bhukodiane. Tutto ciò che abbiamo fatto non servirà a nulla se Arno riesce a raggiungere il tempio prima di noi».
«E allora cosa facciamo qui seduti?» chiede Dalris.

Lasci il controllo alle truppe di Garn, sapendo che i Kandiani partiranno immediatamente verso Wealwood. Poi tu, Dalris, Garn, e Thayne voltate le spalle alla costa e vi dirigete nella strana, nebbiosa Palude Sulfurea. Vai al **133**.

64

«Cosa stai cercando di farci credere, che è tutto così facile?» chiede Dalris appena arrivi alla fine della storia. «Conosciamo quelle colline e quegli acquitrini meglio di chiunque altro al mondo. Il piano non potrà funzionare in nessun modo».

I due uomini sembrano impressionati dal tuo racconto, ma le parole di sfida del bardo li inducono a guardarti con sospetto. Ti rendi conto che nessuno dei tuoi compagni crede nei motivi per cui non si dovrebbe invadere Tikandia. Ti accorgi ben presto che suggerire un piano alternativo è stato un errore, visto che ora si stanno chiedendo se possono fidarsi dei tuoi giudizi in altri campi.

Prima che abbiano la possibilità di approfondire la questione scuoti la mano in segno di diniego, come se volessi cancellare una tale idea. «Avete assolutamente ragione!» esclami. «Dobbiamo portare avanti il piano d'invasione come stabilito in origine».

«Dove?» chiede Thayne, come se volesse vedere se troverai la risposta esatta.

Perdi 1 punto di Carisma per essere stato colto in un attimo di indecisione, poi decidi tra lo sbarco a Saven (**57**) o a Wealwood (**80**).

65

Fai appello a tutti i tuoi sensi e scruti il bosco attorno all'entrata del tempio, mentre senti diverse voci provenire dal retro. Hai sentito parlare di incantesimi come Malia dell'Udito, che può far credere a una persona di udire una dozzina o più di voci umane: decisamente utile per distrarre l'attenzione. Se hai attivato Rivela Invisibilità vai al **119**. Altrimenti vai al **130**.

66

Il familiare *dweomer* comincia a far vibrare le molecole del tuo corpo. Guardi intensamente verso l'orizzonte, dove la soprannaturale luce bianco-bluastra sta diventando ancora più luminosa.
Quando le vibrazioni raggiungono il massimo lasci che il tuo corpo venga trasportato in alto.
«Sta volando!» grida un marinaio dal ponte, sotto di te.
Volteggi per un attimo sopra il cassero, per lasciare a Garn e a Dalris un frettoloso messaggio.
«Se non torno entro dieci minuti svegliate Rufyl e chiedetegli di mettersi in contatto telepatico con me. Cercherò di dirgli cosa ho visto».
Senza attendere risposta ti lasci indietro la galea e punti verso Saven. Dopo due o tre minuti riesci già a vedere chiaramente il porto. È il solo punto luminoso sulla buia costa di Tikandia, ma non sei ancora abbastanza vicino per individuare la fonte della luce o per vedere segni di qualche attività. Sono visibili solo gli alberi maestri di grosse navi e il profilo degli edifici della costa.
Dovevo prendere un telescopio ti rimproveri. *Ora dovrò avvicinarmi ulteriormente.*
Più ti avvicini più la luce diventa forte. Ben presto è talmente brillante che ti dà fastidio agli occhi, impedendoti di vedere al di là di essa. Devi volare molto più in alto per restare lontano dal bagliore. Infine dai un'occhiata in bas-

so, a una specie di disco di luce accecante che si libra sopra l'intera area del porto.
Si tratta di una luce magica pensi. *È il dweomer di un tremendo incantesimo Luce Continua! Le sentinelle di Arno potranno vedere le galee a miglia di distanza, molto prima che noi riusciamo a vedere loro. Devo avvisarli...*
Un improvviso tremore alla spalla ti ricorda che l'incantesimo Ali non durerà all'infinito. Cerchi di non pensare alla luce, in modo da concentrarti solamente sull'incantesimo, ma è troppo tardi. Il tuo corpo si fa pesante, e all'improvviso piombi nelle profondità marine. ✠

67

Sei in piedi, scalzo, sull'imbarcazione, in attesa che il *dweomer* dell'incantesimo alteri la secrezione ghiandolare delle mani e dei piedi. Gli eventi delle ore trascorse sono stati sconcertanti, e concentrarsi non è facile. Diventi sempre più teso, man mano che i secondi passano senza che l'ormai consueta sostanza adesiva si produca sulle mani e sui piedi.
«Che problema c'è?»
La domanda preoccupata di Dalris aumenta la tua frustrazione, distogliendo la tua concentrazione dall'incantesimo ormai agli sgoccioli.
«Non puoi tenere la bocca chiusa neanche per un paio di minuti?» mormori in tono adirato. Ti penti delle tue parole ancor prima che siano uscite dalle tue labbra, ma il danno è fatto. La faccia di Dalris assume un'espressione ferita che si trasforma in spavento e poi in rabbia. Le lacrime le sgorgano dagli occhi quando si volta per andarsene.
«Non volevo...»
«Non incomodarti a cercare di spiegare il fallimento di una magia a una *barbara*» sbotta il bardo, mettendo freno alle tue scuse impacciate. Dà un colpetto all'impugnatura della

sua corta spada e fa un cenno col capo guardando la spiaggia.
«Qui ci vuole azione, non chiacchiere! Sbarchiamo e facciamo quello che siamo venuti a fare!»
Sottrai 1 punto dal Carisma e vai al **22**.

68

Il *dweomer* di Teletrasporto ti travolge, facendo turbinare attorno a te la parete di fuoco per poi svanire, lasciandoti in un ampio corridoio illuminato da una soprannaturale luce azzurrina proveniente da una porta aperta. Odi allora un ringhio che riecheggia nella stanza illuminata di blu, e la voce di Arno che grida:
«STAI INDIETRO! INDIETRO!»
Vai al **168**.

69

Dalris è già pronta a controbattere le tue proposte, anche se tu non capisci esattamente perché, ma ora la decisione di mutare il piano d'invasione sembra infastidire anche Garn e Thayne. Sai, comunque, che le loro motivazioni sono strategiche più che personali.

«Mi accorgo che dubitate della saggezza della mia idea di mutare il piano d'invasione» cominci, «ma forse, se ascolterete le mie ragioni, vi renderete conto del perché dobbiamo raggiungere la Palude Sulfurea prima che Arno entri nel perduto Tempio di Bhukod».
«Cosa?» esclama Dalris. «Stai modificando i nostri piani solo per vincere una folle corsa verso quelle rovine contro un mago rivale? Sei impazzito?»
Il bel volto di Garn è assente, ma le guance trasformate di Thayne arrossiscono sotto la ruvida pelle di gnomo. Sai che gli occhi del vecchio elfo svirfneblen stanno ardendo sotto le sue scure mica-lenti protettive.
«Le mie motivazioni attuali non hanno nulla a che vedere con una ricerca di conoscenza, benché i più grandi segreti dei re maghi siano proprio all'interno di quelle rovine, sorvegliati dallo stesso tarrasque che aveva distrutto il loro impero. Ciò che temo maggiormente è che Arno si imbatterà per caso nella forza più potente che Tikandia abbia mai conosciuto dacché Bhukod fu distrutta molti secoli fa».
«E che "forza" è mai questa?» chiede Dalris.
«Ha ragione Dalris» borbotta Thayne. «Quale forza può essere maggiore del tarrasque stesso?»
«I maghi che sono riusciti a fermare la bestiaccia!» esclami. «Ho visto come i re maghi hanno intrappolato il tarrasque all'interno del tempio. Ecco il segreto che dobbiamo nascondere ad Arno a tutti i costi. Non saremmo più in grado di fermarlo se venisse a conoscenza del segreto».
Descrivi le orribili scene di morte e devastazione dell'antico impero di Bhukod, messe in opera dall'implacabile tarrasque. Stavolta non ometti nulla di ciò che avevi visto nella sfera di cristallo e includi una descrizione dettagliata della Tunica degli Arcimaghi. Appena concludi il racconto i compagni ti osservano con un'espressione preoccupata. Sai che non possiedi le doti di narrazione di un bardo, ma speri di aver reso la storia convincente.

Lancia due dadi e somma il risultato al punteggio di Carisma. Se il totale è 16 o più vai al **157**. Se invece è minore vai al **64**.

70

Questo tunnel svolta verso le rovine, osservi, *il che probabilmente significa che conduce nel tempio sotterraneo.*
Lottando contro il fetore di putrefazione e di morte, e prendendo un respiro profondo, ti aggrappi alle pareti muschiose della cavità e cominci a scendere. La luce dello scettro è costante, forse appena un po' più luminosa quando raggiungi la prima curva del tunnel verticale e ti guardi all'indietro.
Proprio quando il passaggio comincia a scendere più dolcemente, permettendoti di camminare appoggiato alle pareti coperte dalla muschiosa sostanza, una strana voce comincia a frullarti nel cervello.
Sarai nostro prima di notte! dice, visitando la tua mente con un malizioso sussurro.
Spegni la luce in modo che possiamo trovarti! ti incita un'altra voce.
Così anche tu potrai trovarci aggiunge un secondo parlante telepatico.
Ti senti raggelare, quando avverti dei movimenti nel tratto di passaggio sottostante. Tieni alto lo scettro e individui una figura tenebrosa che si allontana fulmineamente dalla luce.
LUCE! LUCE! grida un'altra voce nel tuo cervello. Senti suoni velati di strani movimenti provenire dall'alto e ti volti appena in tempo per alzare la tua arma abbagliante davanti alla faccia di una creatura disumana, munita di pinze e mandibole simili a quelle di una formica-leone: un Meenlok. Cerchi quel mostro sotterraneo facendo roteare il bastone incantato, ma i fianchi del tunnel sono troppo stretti per permetterti di muovere liberamente il braccio con l'arma.

Afferri freneticamente uno dei dardi dalla punta intinta nel potentissimo veleno druidico, ma una pinza ti attanaglia il polso e ti strappa di mano lo Scettro di Bhukod. Nel disperato tentativo di combattere le creature nell'oscurità che si è creata, ti graffi il pollice su un dardo e sprofondi in coma, prima che le formiche-leone passino al loro divertimento preferito. ✠

71

«Suggerisco di dirigerci a tutta velocità direttamente verso il porto. Con un po' di fortuna giungeremo sulla spiaggia prima che possano organizzare la difesa».
«Avete sentito?» grida il capitano al primo ufficiale. «Issate tutte le vele e informate l'altra nave di ciò che stiamo facendo».
In un attimo tutto l'equipaggio a bordo della galea è sul ponte. Ovunque ondeggiano corde e vele, e gli uomini pendono come ragni umani dalle estremità dei pennoni e dalle sartie. Ben presto entrambi i bastimenti solcano maestosamente il mare illuminato della Baia di Saven, verso la piccola spiaggia che si trova al centro dell'insenatura.
Nel tempo che le galee impiegano per arrivare direttamente sotto l'abbagliante fonte luminosa, sulle banchine si sono allineati numerosi soldati armati, proprio come avevate previsto.
«Sta accadendo qualcosa di strano!» dice Dalris, con gli occhi sgranati nel buio. «Non stanno preparando le armi. È come se stessero assistendo ad uno spettacolo!»
«Avverto una forte presenza nemica!» tuona Garn. «Viene da giù, dall'acqua ! Si tratta di...»
La frase del paladino viene interrotta a metà da una gigantesca massa d'acqua, che si solleva davanti alla vostra nave e si riversa su di voi in un'enorme ondata.
«Un'olidra!» grida il capitano! «Ci speronerà. Tenetevi forte!»

G. Barr

Prima che abbiate il tempo per organizzare qualcosa, un getto di acqua fredda ti investe in petto e ti scaraventa in mare. Mentre stai perdendo coscienza, hai appena il tempo di vedere che il malefico mostro acquatico ha mandato in frantumi gli scafi di entrambi i vascelli, come se fossero navi giocattolo. ✠

72

Prima che Arno abbia la possibilità di reagire, il *dweomer* di Sonno lo avvince. Il tuo rivale crolla istantaneamente al suolo, di fronte al masso granitico. Ora che il tuo principale nemico è privo di sensi ti sembra che la ricerca della Tunica degli Arcimaghi sia più semplice, visto che non devi più sorvegliare le mosse del tuo antico rivale.
Cominci a legarlo, ma poi decidi che è meglio non farlo. *Potrebbe svegliarsi, se lo tocco. Invece penso che dovrei ucciderlo* (**59**); *oppure potrei semplicemente approfittare di questa opportunità per mettermi alla ricerca della Tunica degli Arcimaghi* (**120**).

73

Mentre Garn diceva di avvertire una presenza malefica, tu la stavi già individuando col tuo ben più potente Rivela Nemici. La fonte dell'aura malvagia è alla destra di Dalris e Garn, piuttosto che alla loro sinistra, dove la creatura alata si sta materializzando!
Sia Dalris che Garn si allontanano di scatto dall'agile creatura, con le spade sguainate, pronti a combattere per la loro vita, mentre Thayne arriva di corsa, con l'ascia mitrale in posizione d'attacco.
Siccome non percepisci il male nella misteriosa creatura, avanzi fermamente di fronte a tutti loro.
«Fermi!» comandi. «Non è un nemico».
Vai al **109**.

74

Ti sposti dall'entrata in fiamme del tempio e focalizzi la mente sulla figura di Arno, che fugge nell'oscura anticamera. Fissando bene in mente l'immagine dei capelli argentei del semi-Drow e la sua faccia nera, reciti l'incantesimo di Teletrasporto:

Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportare il mio essere fisico nel luogo in cui si trova la persona evocata nei miei pensieri!

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è maggiore di 33 vai al **195**. Se il totale è tra 27 e 33 vai al **68**. Se è minore di 27 vai al **181**.

75

Arno ti ha sorpreso, quindi sarà preparato a controbattere qualsiasi incantesimo offensivo. Ti volti verso il masso fracassato e prepari un incantesimo atto ad impedire ad Arno di entrare nelle rovine.

Se non hai ancora usato Muro di Fuoco (**189**), Muro di Forza (**207**) o Ragnatela (**160**), uno di questi incantesimi potrebbe essere utile per rimediare alla mancanza della barriera di Porta Ermetica, da te distrutta.

Scegli uno degli incantesimi che non hai ancora utilizzato e cancellalo dalla Lista degli Incantesimi. Poi recati al paragrafo indicato.

76

Decidendo di non usare i pericolosi incantesimi di Teletrasporto o Desiderio, liberi in fretta dalle ragnatele la buia entrata segreta sulla riva argillosa, e cominci a scendere. Togli lo Scettro di Bhukod dalla sua guaina di pelliccia e sfrutti la sua luminosità usandolo come torcia.

Dopo un breve tratto all'interno del passaggio le pareti diventano di sabbia grossa e roccia, rendendo la discesa ancor più instabile. Hai dei forti crampi alla gamba destra,

e cerchi di girarla verso l'esterno per dar sollievo alla tensione muscolare. Mentre lo fai colpisci col piede una delle pietre più grandi, rimuovendola dall'argilla umida. Di colpo un'intera sezione del passaggio frana alle tue spalle, bloccando l'uscita e imprigionandoti nell'entrata segreta del Tempio del Potere.
Cercando di non pensarci estendi lo Scettro di Bhukod di fronte a te per vedere cosa ti aspetta. La luce incantata si propaga, rivelando un buco scuro a non più di sette metri di distanza. Si tratta di un'apertura che sembra condurre in una grande stanza. Vai al **56**.

77

Ti rendi conto immediatamente che non puoi chiedere ai tuoi compagni di abbandonare un piano così dettagliato come quello dell'invasione di Tikandia. Volti la testa per affrontarli a viso aperto e batti decisamente un pugno sulla scrivania.
«Non possiamo permetterci di posticipare l'invasione di un altro giorno!» esclami. «I Cavalieri della Verità hanno intrappolato i congiunti di Dalris in quelle micidiali paludi. Se non attacchiamo le forze di Arno quei poveretti mori-

ranno in quel luogo infernale, e la magia biascicata da Arno potrebbe addirittura liberare il tarrasque».
Dalris ha l'aria preoccupata, ma prima che possa intervenire Thayne approva le tue decisioni con un rumoroso applauso.
«Ah! Ora sì che parli come tuo padre!» esclama l'elfo deforme. «Ecco ciò che abbiamo tanto atteso: l'enorme potere di Landor e di Carr contro la magia malefica che è scesa come nebbia su Tikandia!»
«Siamo ancora troppo pochi» avverte Garn, «il vantaggio dei paladini di Arno rispetto a noi è di quattro ad uno!»
«Allora dovremo scegliere il luogo d'azione con grande cura» replica Thayne. «Propongo di attaccare da dietro, sulla costa di Wealwood, al calar della notte. In questo modo potrò condurre i miei soldati nella zona montuosa col favore del buio. E prima dell'alba ci saremo ripresi il sepolcro dell'Arcidruido!»
Garn si irrigidisce e chiede adirato: «Siamo dei ladri? Temiamo talmente il potere di Arno su Tikandia da dover insinuarci come rettili nella nostra patria? Trovo la tua soluzione di cattivo gusto, Thayne. Il piano originale era di prendere Saven con un attacco frontale e non vedo ragione per cui si debba cambiarlo ora. Le paludi sono ugualmente distanti da Wealwood e Saven. Ci vorrà lo stesso tempo per affrontare Arno e salvare i Kandiani da entrambe le parti».
Vedendo che Thayne sta per difendere il suo piano, Dalris si alza stancamente e interpone le mani tra il paladino e l'elfo svirfneblen. «Smettetela, tutti e due! Ho fatto uscire clandestini da Kandia per oltre dieci anni, e so che Arno fa sorvegliare con molta attenzione la costa orientale. Garn, sarebbe impossibile far penetrare una forza d'invasione in qualsiasi luogo senza che lo venisse a sapere». China il capo verso di te e aggrotta la fronte: «È Carr che deve prendere la decisione. È il solo ad avere qualche possibilità di sopraffare il potere di Arno. La Corona di Aerdrie può

averci fatto conquistare l'Isola di Seagate, ma il suo potere non può far nulla per restituirci la patria».
«Ha ragione» bofonchia Thayne. «Il potere di Carr è la nostra unica possibilità contro la magia di Arno. Dobbiamo agire dove la sua influenza è minore. Cosa ne dici Carr? Sbarchiamo sulla costa **(80)** o a Saven **(57)**?»

78

Hai deciso di usare Infravisione per avere una chiara veduta dei dintorni. Dei fasci luminosi di luci rosse intermittenti appaiono nella vostra direzione. Riesci a distinguere le sagome dell'equipaggio della vostra nave e delle poche persone che si trovano sulla costa, ma sei sorpreso dalla mancanza di attività all'interno e nei paraggi di quella che di solito è una città portuale dal traffico intenso.
Guardando lungo il fianco dell'imbarcazione puoi addirittura individuare le fosche forme rosse di centinaia di pesci che si muovono in acqua. Stai per analizzare nuovamente l'orizzonte quando i numerosi branchi di pesci che nuotano sotto la barca spariscono in un attimo e si dileguano nella massa d'acqua. Accanto, un enorme forma incandescente balugina in mare. L'area rossastra è talmente grande e luminosa che ti chiedi se potrebbe trattarsi del cratere di un vulcano sorto dal fondo del mare, ma poi vedi che si muove, spingendosi verso di voi. Ti rendi conto che l'irreale presenza dev'essere un'olidra, uno dei più temibili mostri delle profondità marine.
Sei percorso da un brivido quando ti rendi conto delle implicazioni della situazione: il mostro che vi trovate ad affrontare è talmente potente che potrebbe essere stato lui ad attirare l'attenzione di tutte quelle creature che cercano di difendere il porto. «Remate in fretta se avete cara la pelle! C'è un mostro sotto di noi. Sbrigatevi!»

Con poche battute vigorose i rematori vi portano lontano dal terribile animale, e finalmente incontrate la scialuppa di Thayne: è il momento di fare il punto della situazione. Sai bene che l'olidra potrebbe emergere e ribaltare la barca per puro capriccio, ma pare che per ora non vi insegua, mentre si limita a controllare una zona del porto. Tuttavia ormai ti sei reso conto che un attacco diretto al porto verrebbe subito sventato. Dovrete costeggiare la riva per sbarcare seguendo un altro percorso (**25**); o addirittura dovrete abbandonare del tutto questa zona per spostarvi verso la Palude Sulfurea (**13**).

79

Messo in allarme dall'improvviso rumore proveniente dal retro del tempio, focalizzi il *dweomer* del Rivela Nemici sul bosco retrostante. Quasi immediatamente una forte sensazione di malevolenza, che senti connessa ai suoni uditi, comincia a scuotere i tuoi sensi. L'aura nemica è talmente definita che puoi addirittura localizzarla accanto ad un grande albero che si trova sull'altro lato dell'arcata. Se hai attivato Rivela Invisibilità vai al **119**. Altrimenti vai al **130**.

80

«Tu conosci il villaggio di pescatori sulla costa meglio di chiunque altro» dici a Dalris. «Gli abitanti del luogo sono ben sorvegliati dagli uomini di Arno, che probabilmente trascorrono la maggior parte del tempo a cercare di catturare quelli che come te cercano di fare uscire i clandestini. Non si aspettano di certo un'invasione in forze. Se decidiamo di sbarcare nelle prime ore del mattino dovremmo riuscire a coglierli di sorpresa. I rinforzi gli arriveranno solo nella tarda mattinata».

«E a quell'ora noi saremo già nelle paludi» afferma Thayne con soddisfazione. Sia il suo corpo di svirfneblen, sia la sua morte improvvisa prima della trasformazione sembrano aver alterato la personalità del soldato, rendendolo un po' più impudente della maggior parte degli elfi montani.

Dalris ti lancia un'occhiata sospettosa, infine inarca le folte sopracciglia e prende la parola: «Ti ho sentito parlare al plurale, mago?» chiede sorridendo pigramente. «Il grande Mago Delling della Scuola di Scienze Arcane è finalmente deciso a lasciare il suo sicuro nascondiglio? Non hai un po' paura di recarti dove i magici influssi solari controllati dalla tua corona potrebbero non funzionare? Ti troverai alla mercé di demoni come Pazuzu».

Un sorriso è la sola risposta al suo noioso sarcasmo, poi ti alzi in piedi, dolorante, e con un cenno indichi la porta. «Sono sicuro che tutti e tre avrete molte cose da fare prima della partenza di domani notte. E anche Rufyl ed io dobbiamo ultimare i nostri preparativi, prima di allora».

Thayne e Garn escono in fretta, ansiosi di sbalordire i soldati che attendono le novità del tuo piano. Mentre chiudi la porta tramite il Servitore Invisibile, Dalris si volta e ti lancia un'ultima occhiata inquisitrice.

Se hai già convocato Rufyl vai al **116**, altrimenti vai al **9**.

81

«Non si aspettano di certo che qualcuno arrivi dalla Cittadella Rock» dici a Garn e Dalris. «Li sorprenderò con uno o due trucchetti dall'alto della rocca. State pronti a colpire appena sentite qualcosa».
Stai in piedi, barcollando, sulla prua dell'imbarcazione, mentre ti prepari per l'incantesimo Zampe di Ragno, uno dei più usati. Il lungo e tedioso viaggio sulla galea ha irrigidito la tua anca ferita, quindi fletti la gamba per riattivare la circolazione.
Dalris ti guarda preoccupata e sussurra: «Non farlo, Carr. Sarebbe una scalata difficile anche per chi gode di ottime condizioni fisiche. Il tempo in cui eri uno scalatore provetto è ormai lontano, amico mio. Rimani con noi».
La preoccupazione del bardo per la tua salute ti riempie di gratitudine, ma le fai cenno di lasciarti fare e ti volti per affrontare la ripida parete della Cittadella Rock.
Per preparare l'incantesimo ti togli i calzari e li riponi in una tasca interna del Mantello Elfico. Con movimenti esperti stappi la doppia fiala contenente sangue e fegato di ragni. Facendo cadere velocemente una goccia dell'infuso sul dito indice scuoti la fiala in modo che uno dei ragni cada nella scura mistura. Poi ti lecchi il dito e ingoi l'aracnide sussurrando la formula elfica per attivare l'incantesimo Zampe di Ragno.
Guadagni 1 punto di Carisma perché i tuoi compagni hanno apprezzato il tuo coraggio. Lancia due dadi e aggiungi il risultato al punteggio d'Intelligenza: se il totale è 27 o più vai al **26**; se è inferiore vai al **67**.

82

Il modo classico di penetrare attraverso una Porta Ermetica è usare un incantesimo Urto. Ti concentri sul sigillo attorno al masso grigio, aspettando che il *dweomer* di Urto raggiun-

ga la massima potenza nella tua mente. In quel preciso istante mormori la familiare formula magica in Elfico.
«*Nutush!*»
Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 26 o più vai al **174**. Se è minore di 26 vai al **60**.

83

«Chi diavolo ti credi di essere, per gettare incantesimi contro i tuoi amici?» grida Thayne appena si accorge di cosa stai facendo. «Sei così infatuato dei tuoi poteri che non ti fidi di lasciarci prendere una decisione da soli?»
Osservi la piccola figura che ti sta di fronte, riconoscendo, dietro il deforme corpo gnomico, il mago errante elfico che un tempo è stato la tua prima guida. Ha perso molti poteri magici, dopo essere morto per aver afferrato il leggendario scettro di Bhukod. L'Arcidruido Perth, padre di Dalris, era riuscito a far risuscitare il tuo tutore, ma solo nelle vesti di un svirfneblen, una piccola, scura, nodosa creatura che vive soltanto nell'oscurità e nella profondità delle miniere. L'alterazione ha privato Thayne dei suoi poteri occulti, ma non ha intaccato la sua memoria. Per questo Thayne non può più servirsi della magia, ma le sue conoscenze nel campo sono rimaste intatte.

Garn scuote il capo per liberarsi dagli effetti dell'inefficace incantesimo Suggestione, e chiede: «Cosa stava facendo?» Dalris sorride sarcastica e punta un dito verso di te, arrabbiata: «Temeva che non accettassimo il suo punto di vista, e ha deciso di assicurarsi il nostro consenso con un pizzico di magia. Cos'era, Mago Delling, Amici o Ammalia Persone?»
«Non riesco a crederci!» esclama Garn. Con tutta la sua esperienza il paladino rimane un ingenuo sotto certi aspetti. Gli rivolgi un amaro sorriso.
«Purtroppo è la verità Garn. Ho buoni motivi per credere che un'invasione in massa è la cosa peggiore. Temevo che non mi avreste ascoltato, se aveste saputo che tali motivi hanno a che fare con la magia».
«E avevi ragione!» esclama Dalris. «Mi hai già fatto prendere la mia decisione. Invaderemo Tikandia proprio come avevamo progettato, con tutti i combattenti che riusciremo a radunare! Quel mare diventerà un deserto, prima che io possa crederti un'altra volta, Carr Delling!»
«Calmati, Dalris» la esorta Garn in tono ragionevole. «Abbiamo ancora bisogno della conoscenza di Carr come della sua magia». Si volta verso di te. «Secondo te qual è il luogo migliore per l'invasione, Carr?»
La freddezza che traspare dalla voce ragionevole del paladino ti fa capire che neppure lui dimenticherà facilmente il tentativo di manipolazione che hai esercitato verso i tuoi amici. Perdi 2 punti di Carisma. Vai al **57** se pensi che Saven sia il luogo migliore per l'invasione, o all'**80** se preferisci Wealwood, il sepolcro dell'Arcidruido, sulla costa al di là della Palude Sulfurea.

84

Non puoi ignorare le pulsazioni rivelatorie dello Scettro di Bhukod. Dai un'ultima rapida occhiata all'entrata del tempio e poi cominci a camminare lentamente lungo il perime-

tro del tumulo, verso il retro delle rovine. Il bagliore delle perle si fa più intenso ad ogni passo.
Quando raggiungi la parte opposta del tumulo, comunque, lo scettro continua a condurti ad est, lontano dall'entrata del tempio.
Mi sta portando verso Wealwood capisci improvvisamente. Ne sei abbastanza sicuro, il primo sentiero che scopri punta direttamente verso la provincia dell'Arcidruido Perth. Punti di nuovo l'estremità del bastone incantato davanti a te, perché ti è difficile credere che ti stia portando fuori dalla palude, ma il bagliore pulsante è più forte che mai.
Ai margini dell'insediamento druidico il segnale dello scettro è talmente forte e costante che non puoi più neppure avvertirne l'aumento d'intensità. Le tre perle sono accese d'un bagliore interno che anche alla luce del sole ti disturba gli occhi.
Riponi il bastone nel suo fodero protettivo e lo rimetti in spalla, avvertendo sulla schiena, oltre lo spesso mantello, il suo potere sempre maggiore. Poi cominci a perlustrare la zona di confine tra Wealwood e la Palude Sulfurea, alla ricerca di qualcosa di insolito.
Se hai attivato Rivela Nemici vai al **5**. Altrimenti vai al **30**.

85

Ali è uno dei tuoi incantesimi preferiti, uno di quelli che hai usato più volte. Prendi la rincorsa sul bordo della Cittadella Rock, lanciandoti nella notte e ondeggiando con la leggerezza di una piuma e... precipitando! Nella ricerca affannosa di un altro componente, ti dimentichi che invece potresti usare Levitazione per salvarti.
Almeno sei riuscito ad avvisare i tuoi amici del pericolo che corrono, schiantandoti al suolo proprio nel tratto di terreno tra loro e le guardie di Arno. ✠

86

Il *dweomer* di Ali fa tremare il tuo corpo. Lasci che le vibrazioni aumentino al massimo, trasportandoti via dal ponte... ma non abbastanza lontano! Il tuo corpo si piega, e cadi a testa in giù sul parapetto del ponte di comando. Le burle dei marinai sono la prima cosa che ti giunge alle orecchie, quando la tua mente offuscata si schiarisce.
«Era un uccello o un mago, compagni?»
«Forse era un piccione...!»
Poi vedi Garn che si protende su di te. «Sei ferito gravemente?» chiede aiutandoti ad alzarti.
«Solo alla testa» risponde Dalris, «che del resto è anche piuttosto dura. Ora proviamo con qualcosa di più sensato».
Perdi 1 punto di Carisma e 1 punto di Energia Vitale. Poi vai al **95**.

87

La tua missione è troppo importante, e tu sei troppo debole per rischiare un confronto corpo a corpo con l'Elfo Nero. Prima che Arno possa fare o dire qualcos'altro, ti metti in testa il cappuccio del Mantello Elfico e sparisci. L'espressione dello stregone non nasconde la rabbia, appena si accorge che gli sei sfuggito nuovamente.

«Ascoltami, Delling» grida ai quattro muri. «So dell'esistenza della Tunica degli Arcimaghi, e so dove si trova. Seguimi lì, se ce la fai. È dietro al *dweomer* di Muro di Forza, dall'altra parte dell'altare». Quando Arno lancia la sfida sei già nel corridoio. Torni sullo stipite della porta appena in tempo per vedere l'oscuro semi-Drow che si dilegua di fronte al luminoso pannello azzurrino.
Se vuoi seguirlo con il Teletrasporto, vai al **91**. Se hai qualche altra idea, vai al **20**.

88

Sebbene sia diventata sempre più insofferente verso il tuo bruciante interesse per la magia, Dalris non ti aveva mai accusato di codardia in modo così violento. Dubiti che riuscirà a credere alle tue vere ragioni, se le descriverai i poteri della Tunica degli Arcimaghi.
«La clandestinità è il modo migliore per infiltrarci nelle linee di Arno. Se riusciamo a raggiungere i combattenti della resistenza Kandiana nella Palude Sulfurea, Dalris, potremo far irruzione nel mezzo delle truppe di Arno tagliando fuori le regioni montuose sia dalla città che dalla costa. Allora i combattenti della resistenza potranno unirsi alle forze delle regioni montuose».
Il bardo socchiude gli occhi scuri in un misto di sospetto e speranza. Stringe le labbra, come se volesse reprimere una risposta che le sta per uscire spontanea dalla bocca.
Chiaramente le ragioni che hai addotto sono delle menzogne, ma speri che Dalris non verrà mai a saperlo... Inoltre, facendo come dici tu, le cose dovrebbero funzionare.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il risultato è 18 o più vai al **157**; se è inferiore vai al **64**.

89

Puntando la luce dello scettro sulle pareti della caverna vedi che c'è una sola uscita, un buco rettangolare spalan-

cato dove un paio di ante di bronzo sono state scardinate. Improvvisamente le immagini della sfera ti ricordano dove sei e il cuore comincia a pompare più in fretta.
Questa è la sala dove i preti minori di Bhukod si barricarono vivi per attirare il mostro e tenerlo lontano dagli arcimaghi, che avevano ancora bisogno di tempo per preparare la loro ultima magia. Proprio mentre ti tornano in mente le immagini più tremende dell'episodio, un lungo e feroce ruggito ti fa rabbrividire dalla testa ai piedi. Proviene dalla porta sfondata ed echeggia attorno a te nella stanza vuota, accentuando il tuo terrore. Poi senti un altro ringhio, seguito da un'inconfondibile voce umana che geme. Non sei la sola persona vivente nella tomba del tarrasque! Se vuoi andare a vedere da dove provengono i suoni che hai appena udito, prima di procedere nell'esplorazione del tempio perduto, vai al **140**. Se pensi che in questo momento è più saggio evitare un combattimento in cui non sei ancora coinvolto, vai al **183**.

90

Prima di tentare di leggere le iscrizioni attorno all'arco decidi di usare Rivela Incantesimi. Sei al corrente di varie trappole che di solito vengono associate a tali glifi, e vuoi evitare incantesimi che potrebbero causare l'esplosione delle rune o addirittura nuocere al lettore.
Senti l'energia dell'incantesimo rivelatore fluire istantaneamente dal tuo cervello alle braccia e alle mani, per poi uscire dalla punta delle dita in un turbinante *dweomer* blu chiaro che si sofferma su ogni dettaglio dell'iscrizione e sull'intera superficie del masso granitico. Nei simboli antichi non c'è nulla di magico, ma vedi nettamente una luminosa ed abbagliante linea bianco-giallastra lungo il crepaccio della porta sigillata. L'intensità del *dweomer* è tale che riesci a malapena a guardarla.

Deve trattarsi dell'incantesimo Porta Ermetica, installato sul masso dai re maghi pensi, meravigliandoti della potenza dell'incantesimo durato tanto a lungo.
Distogli lo sguardo dalla luce accecante, e il Rivela Incantesimi ti mostra un altro *dweomer.* Stavolta un breve messaggio a caratteri infuocati rosso- arancioni appare direttamente sul masso granitico. È scritto in lingua comune, e non nell'antico Elfico usato dai maghi Bhukodiani, e dal colore della scritta deduci che è più debole e anche più recente del *dweomer* di Porta Ermetica. L'iscrizione sembra essere un avvertimento lasciato da un mago comune con la tecnica del Contrassegno del Mago. Quando leggi la firma ti salgono le lacrime agli occhi:

QUESTA ENTRATA È PROIBITA
SIATE CAUTI O MORIRETE!
LANDOR

Non hai alcun dubbio sulla mano che scrisse il conciso ma importante messaggio. Il simbolo segreto di tuo padre, il glifo in Alto Elfico usato per la parola "conoscenza", è inciso sul suo nome con lo stesso *dweomer* di Contrassegno del Mago.
L'aura del Rivela Incantesimi svanisce e la tua mente comincia a lavorare freneticamente nel tentativo di comprendere il messaggio di Landor. La sua scrittura ti è talmente familiare, che sei sicuro che tuo padre non ha voluto sprecare neanche una parola. In una frase così corta anche la parola "questa" deve aver una grande importanza, visto che ogni glifo richiede grandi sforzi ed energie da parte del mago.
È ovvio che il masso non è stato toccato. Concludi che neanche Landor non si è mai servito di quest'entrata del Tempio di Bhukod, tuttavia sai che aveva scoperto lo Scettro di Bhukod e la Corona di Aerdrie al suo interno. Ci deve

essere un altro passaggio per entrare e uscire dalle rovine, del quale neppure Shanif è a conoscenza!
Se decidi di ignorare l'ordine del maride e cerchi un altro modo per entrare nel Tempio del Potere vai al **121**. Se ritieni che sia meglio restare appostato davanti all'arcata vai al **143**.

91

Non ti va molto di usare Teletrasporto, a causa della sua imprevedibilità. Sai, comunque, che probabilmente è il modo più veloce per raggiungere il tuo obbiettivo. Ora che il tarrasque è morto la tua sola preoccupazione è quella di impedire che il mezzo-Drow trovi la potente Tunica degli Arcimaghi e se ne impossessi.
Nonostante il pericolo che questo incantesimo comporta, focalizzi il pensiero sul luogo dove si trova la magica tunica.
Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportare il mio essere fisico nel luogo evocato nei miei pensieri!
La tua mente viene invasa da un turbinare di visioni, mentre il cuore ti pulsa nel petto a un ritmo insostenibile: ma non succede nulla! L'incantesimo non ha funzionato, e hai

perso un punto di Energia Vitale. Se vuoi ritentare con il Teletrasporto Immancabile, vai al **169**. Se hai qualche altra idea, vai al **20**.

92

Per portarti al Tempio del Potere, chiaramente risponde la bestia direttamente nel tuo cervello. *Ma solo te, figlio di Landor, visto che viaggeremo troppo veloci perché i tuoi amici possano seguirci. È essenziale che tu venga con me immediatamente. Il mio signore deve lasciare il tempio, e solo l'erede di Landor potrà sorvegliarlo in sua assenza.*
«Non fidarti, Carr» ti avverte Dalris.
Perché non dovrebbe fidarsi, bardo di Kandia? Puoi sapere cosa c'è nella mia mente come io so cosa c'è nella tua? La tua preoccupazione per il Mago Delling è commovente, ma ti assicuro che né tu né lui dovete temermi.
Chiedigli perché Shanif non può mantener fede al suo compito di sorvegliante del tempio nella Palude Sulfurea ti suggerisce Rufyl con la sua telepatia. *Il Maestro Landor non l'avrebbe mai permeso.*
Ah, il nobile Rufyl parla al suo maestro. Dovresti sapere, fratello, che noi non conosciamo mai i veri motivi dei nostri maestri, e se anche li conoscessi non te li direi! Se Lord Shanif desidera che il tuo maestro sappia certe cose sarà lui a trasmettergliele.
Se decidi di andare con l'opinicus vai al **42**, se decidi di non approfittare dell'opportunità vai al **48**.

93

Nella fretta di chiudere nuovamente l'entrata del Tempio del Potere sbagli di pronunciare due delle parole chiave necessarie per evocare il Muro di Fuoco. Ti rendi conto immediatamente di cosa è successo e frughi nel mantello alla ricerca di un altro componente.

«Presuntuoso topo di biblioteca di Seagate» grida Arno. «Prenditi un po' di questi componenti. *Ruspal!*»
Ti tuffi a terra nell'istante in cui senti la parola magica di Proiettili Magici. Sai che ti raggiungeranno, ma se sei abbastanza svelto puoi controllare il punto in cui colpiranno il tuo corpo. Cinque missili a forma di pallottola ti si conficcano nel fianco e nella gamba!
Getta i dadi. Se hai attivato l'incantesimo permanente Protezione sottrai 2 dal risultato, quindi sottrai il totale dall'Energia Vitale e aggiorna il punteggio. Poi vai al **152**, se sei ancora vivo.

94

Ti aspetti di venir trasportato a qualcosa come un cancello, o comunque a un passaggio, e invece resti decisamente sorpreso quando davanti a te appare Jarmel.
Ho poco tempo per aiutarti ti spiega l'opinicus con un avviso mentale. *La tua magia mi ha convocato qui, ma il mio maestro si trova in grave pericolo, visto che è coinvolto in una battaglia contro gli alleati di Pazuzu, i githyanki. Né lui né io possiamo aiutarti a combattere il mago Arno o la bestia che si trova all'interno del tempio, ma devo darti un messaggio da parte di tuo padre, confidato al mio maestro molto tempo fa.*
«Mio padre?» chiedi sorpreso. «Come poteva sapere che sarei arrivato qui?»

Sappiamo bene tutti e due che i maghi hanno i loro sistemi speciali.
Anche se stai parlando con l'opinicus, ti accorgi di essere trasportato, e non dalla tua forza, all'interno del tempio.
Tuo padre aveva previsto che avresti combattuto, e ci aveva detto di comunicarti questa notizia: devi combinare le tue forze con quelle di Arno per trucidare la bestia all'interno del tempio. Sappi che la forza sarà con te quando combinerai i poteri della corona, dello scettro e della tunica per combattere le potenze del male.
«Devo unire le forze a quelle del mio nemico? Com'è possibile che debba agire assieme ad Arno?»
Devi accontentarti di ciò che ti ho detto, Carr Delling, la mia missione è finita. Non posso lasciare solo il mio maestro un minuto di più.
Jarmel sparisce improvvisamente com'era venuto, e ti ritrovi da solo in un oscuro passaggio. Ti accorgi che lo Scettro di Bhukod risponde alla magia di cui è carico l'ambiente, e lo tiri fuori dal fodero. Emana un bagliore bianco che elimina l'oscurità alla pari di un incantesimo Luce.
Ora riesci a vedere il passaggio in lieve pendenza che sfocia in una grande caverna, a solo una trentina di metri di distanza. Ti volti indietro per dare un'occhiata e ti accorgi che non ci sono uscite: anche tuo padre doveva essere riuscito ad entrare nel tempio con l'aiuto di qualcuno. Solo adesso, gradatamente, ti rendi conto di essere all'interno del Tempio del Potere con un tarrasque che non mangia da quasi cinque secoli!
Ti fermi un attimo per riordinare centinaia di pensieri che ti frullano nella mente, e poi ti prendi il tempo per decidere quali incantesimi personali attivare. Segna come attivi tutti gli incantesimi della lista che hai scelto. Ricorda di sottrarre 1 punto dalla tua Intelligenza per ogni incantesimo attivato. Poi vai al **56**.

95

«Sarebbe meglio che usassimo un tradizionale cannocchiale» dici. Rimanete tutti e tre in silenzio mentre il bagliore giganteggia sempre più luminoso su Saven.
«Riesco a vedere le luci!»
Dalris ha messo in agitazione tutti, compreso Rufyl che solleva le palpebre pesanti. Proprio come vi aveva detto, le luci del porto ora sono chiaramente visibili davanti a voi.
«Dammi il cannocchiale» dici al pilota.
Ciò che vedi adesso, attraverso le lenti, ti disturba ancor più del bagliore che avevi visto all'orizzonte. Guardi con estrema attenzione, ma in tutta l'area del lungomare non c'è segno di vita! Però vedi un disco ovale, enorme, sospeso sull'ampia insenatura dove sorge il porto di Saven.
«Si tratta di un incantesimo Luce Continua» annunci. «Arno potrebbe servirsene per sorvegliare il porto. Neppure un pezzo di legno alla deriva passerebbe inosservato sotto il suo *dweomer*. Ecco, c'è un distaccamento di guardie che corre sulle banchine. Ci hanno visto!»
«E adesso?» chiede Dalris.
Ti rendi conto che ora le due sole possibilità per portare avanti l'invasione sono: ignorare l'incantesimo Luce Continua e navigare a gonfie vele verso la spiaggia (**71**), o virare in direzione di Wealwood per raggiungere la costa prima del sorgere del sole (**100**).

96

L'aura malefica è talmente forte all'esterno dell'apertura che decidi di non inoltrarti. Ti volti e ti rimetti in cammino verso la strada costiera che passa lungo il confine tra Wealwood e la Palude Sulfurea. Un banco d'argilla sul lato paludoso del confine richiama la tua attenzione: è una zona coperta di edera e di erbacce. Punti l'estremità del bastone in una strana cavità quando una voce si fa udire improvvisamente nel tuo cervello.

Hai violato la nostra tana. Devi venire con noi.
Balzi via dal banco d'argilla, aspettandoti di vedere emergere qualcosa dal buco, ma invece vai a sbattere contro la creatura che ti ha seguito fuori dal tunnel muschioso! È un Meenlock, uno strano connubio tra una formica e un leone, ed è in posizione d'attesa, con le pinze e le mandibole pronte a spingerti nella sua tana.
«*Thrope gahn*» gridi ordinando allo scettro incantato di estendersi. Appena la consueta aura rosa avvolge il bastone borchiato, lo fai volteggiare rapidamente e piazzi un violento colpo sulla testa del mostro. Il Meenlock stramazza al suolo, ma altri mostri sotterranei escono dall'apertura.
Improvvisamente un grande animale prende forma dal nulla e si porta al tuo fianco! È Jarmel, il servitore opinicus del maride! Appena i Meenlock vedono la bestia telepatica e la riconoscono, indietreggiano terrorizzati. Poi si ritirano rapidamente nel loro covo richiudendolo con il masso circolare.
Vedo che hai scoperto l'entrata segreta delle rovine di Bhukod utilizzata da tuo padre trasmette Jarmel direttamente nel tuo cervello.
Il pensiero ti fa accapponare la pelle. Ti allontani dall'opinicus e cominci a strappare l'edera e le erbacce dal buco ricoperto di ragnatele. Togli anche quelle e ti infili nell'apertura, camminando carponi e scrutando attentamente questo luogo scuro e ammuffito.
Accorgendoti che non puoi proseguire senza una luce torni fuori e ti rivolgi all'opinicus. Vai al **49**.

97

La stanza del cadavere dell'arcimago è talmente piccola che la mostruosa creatura ti arriverebbe immediatamente addosso, se cercassi di usare uno dei tuoi incantesimi contro di lei.

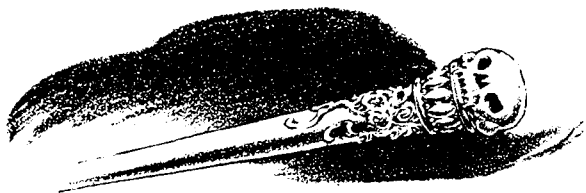
Se non riesco a tramortirla col bastone e i dardi devo procurarmi il tempo necessario per formulare un incantesimo pensi disperatamente.
«*Thrope gahn!*» comandi al bastone druidico incantato. Istantaneamente un'aura rosa circonda il bastone borchiato, che si allunga del doppio della sua lunghezza. Esegui un "a fondo" in direzione del cadavere vivente, puntando il bastone verso il busto della creatura come se avessi in mano una lancia.
Con tuo orrore la punta dell'arma affonda immediatamente nella Tunica degli Arcimaghi, oltrepassando completamente la schiena del cadavere, come se all'interno della potente veste non ci fosse nulla. I dardi avvelenati con la pozione druidica sarebbero altrettanto inutili contro una creatura come questa!
«Cosa guardi, ladro?» chiede il cadavere con una voce secca. Sorprendentemente parla il linguaggio comune. «Sei entrato nei miei domini per rubarmi qualcosa. Ora devo prendermi ciò che mi appartiene di diritto: l'oggetto che tuo padre mi sottrasse e che tu chiami lo Scettro di Bhukod».
La richiesta dello scettro da parte del cadavere ti fa ricordare il suo potere di assorbire e riflettere energia magica. Se provi ad usare lo scettro per proteggerti dal cadavere vai al **104**. Se ti arrischi a saltare al di là della parete di luce bluastra che si trova dietro di te vai al **126**.

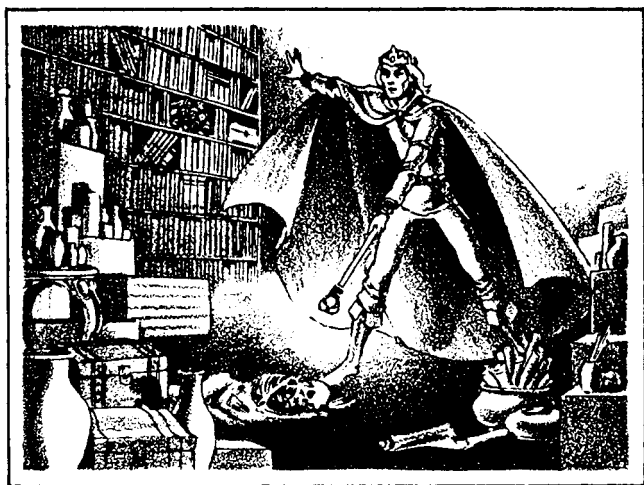
98

La verifica dei materiali prosegue fino al pomeriggio. La pila delle pagine scartate è più alta di quella degli incantesimi utilizzabili. Comunque alla fine leghi i fogli di pergamena scelti tra le grosse copertine del libro tascabile degli incantesimi di tuo padre.
«Ecco quelli che ci occorreranno» mormori a Rufyl.

Potrebbe essere troppo anche per la tua destrezza, Maestro. Il Ferma Tempo preoccupava anche Landor. Ricordo...
«Non ho tempo per le reminiscenze, Rufyl» dici interrompendo il nervoso animale. «Ogni ora che passa Arno si avvicina sempre più alle rovine di Bhukod. Quegli incantesimi mai tentati sono la nostra sola speranza per impedirgli di scatenare ancora una volta il tarrasque a Tikandia».
Allora gli esseri chiamati Arno e Pazuzu sono a conoscenza della tomba del tarrasque? Il pensiero di Rufyl trema per l'esitazione.
«Non ne sono sicuro. So solo che i cosiddetti cavalieri di Arno stanno convergendo verso la Palude Sulfurea. Dobbiamo precederli e fermarli prima che liberino il mostro dalla prigione, magari per caso».
Sicuramente il maride, Shanif, non permetterà che ciò accada. Landor gli aveva ordinato di tenere i maghi lontano dalla tomba. Devi essere già stato da quelle parti, nella Palude Sulfurea, quando ti capitò di imbatterti nel maride.
Hai un ricordo vivido dell'incontro col gigantesco sauro nel Piano d'Acqua degli Elementi. Sembrava capace di tutto, ma... «Forse non può farcela con mostri come Pazuzu. Sto cominciando a capire perché il demone principe non ha risparmiato le forze per dominare Arno e i Cavalieri della Verità, benché Arno pensi di essere *lui* a controllare il principe demonio. In qualche modo Pazuzu ha bisogno delle loro forze per liberare il tarrasque. Non sono sicuro del perché, ma penso che questa sia la ragione per cui favorisce Arno».
La mente telepatica dello pseudodrago rimane qualche istante silenziosa per sondare i tuoi pensieri, e tu lasci che le immagini della sfera di cristallo fluiscano nella mente dell'amico, inclusi i dettagli relativi alla Tunica degli Arcimaghi.

«E così, amico mio» dici infine, «ora sai perché dobbiamo fermare Arno prima che riapra il tempio perduto. Il tarrasque è di per sé disastroso, ma la Tunica degli Arcimaghi renderebbe Arno un invincibile mago dell'occulto».
Ma se Pazuzu riesce a distruggerti...
«Allora il tarrasque sterminerà Tikandia un'altra volta ed Arno regnerà supremo su ciò che rimane» dici in tono inespressivo. «Dobbiamo fare il possibile con questi incantesimi e i loro componenti».
Si tratta di incantesimi pericolosi, Maestro, e di ingredienti ancora più pericolosi! ti avverte. *Lo stesso Landor non li avrebbe portati con sé tutti assieme, a causa della loro potenza. Inoltre non hai studiato le formule.*
«È un momento disperato, Rufyl. Facciamo il nostro dovere e speriamo che basti».
Se hai scelto di portare un'invasione frontale contro la città di Saven vai al **4**. Se vuoi provare ad entrare clandestinamente nella Palude Sulfurea vai al **19**. Se hai deciso di organizzare una spedizione per invadere la costa di Wealwood vai al **38**.

99

Quando la sensazione magica comincia a svanire ti trovi in una piccolissima stanza, illuminata soffusamente da una parete che diffonde una luccicante energia azzurrina.
L'incantesimo ti ha trasportato in una specie di piccolo laboratorio. Libri e rotoli di pergamene riempiono le pareti,

mentre gli scaffali sono pieni zeppi di contenitori, fiale, scatole e bottigliette d'ogni genere. Le etichette sono ingiallite dal tempo ma chiaramente compilate nello stesso Alto Elfico usato dai re maghi Bhukodiani.
Un fetore di decomposizione e di marciume riempie improvvisamente la stanza. Ti guardi intorno terrificato mentre un'orribile creatura con gli occhi abbaglianti si alza da una panca laterale in mezzo a una soffocante nube di polvere. La creatura mummificata indossa un pesante mantello grigio simile al tuo Mantello Elfico. Sulla testa ha una corona ossidata di qualche scuro metallo, forse adamantite. Spalanchi gli occhi inorridito, rendendoti conto che potrebbe trattarsi del cadavere vivente dell'ultimo dei re maghi di Bhukod! È sopravvissuto ai cinque secoli passati grazie alla forza dei suoi enormi poteri e di quelli della veste che indossa: la Tunica degli Arcimaghi!

«Sta lontano da me!» gridi, mentre il mostro stende una mano ossuta verso di te. Sai che dovresti pensare a un incantesimo da utilizzare, ma l'unica cosa che hai in mente è la paura!
Lanci un'occhiata alla luccicante parete azzurrina dietro di te e cominci a spostarti lentamente in quella direzione. Poi ti ricordi delle tue armi. Se desideri attaccare il cadavere col bastone incantato e i dardi del sonno vai al **97**. Se vuoi usare lo scettro di Bhukod vai al **104**. Se preferisci semplicemente attraversare il campo d'energia vai al **126**.

100

«Non mi piace l'aspetto di quella luce» dici al capitano. «È molto più grande di qualsiasi incantesimo di Luce Continua che abbia mai visto. Pensa che riusciremo a raggiungere la costa di Wealwood prima che un messaggero possa arrivarci via terra da Saven?»
«Penso di sì, e abbastanza facilmente» risponde l'uomo di mare. «La strada che va da Saven a Wealwood attraversa la Palude Sulfurea, e nessun individuo con la testa a posto oserebbe percorrere di notte quel posto maledetto. E anche se decidesse di farlo, via mare la distanza è più breve».
«Riusciremo ad arrivare prima dello spuntar del giorno?» chiede Garn.
Il capitano guarda prima la clessidra accanto al timone, poi il cielo buio e senza stelle, e infine le vele. «Potremo farcela se il vento rimane a nostro favore» risponde alla fine.
«Dunque ascoltate il nostro piano» annunci. «Sbarcheremo sulla costa di Wealwood. Poiché questa è zona tua, Dalris, ti lasceremo decidere il luogo dello sbarco».
Pregustazione e gioia trapelano dal volto eccitato del bardo: «In rotta sulla Cittadella Rock, capitano!»
Vai al **159**.

101

Non ti aspettavi una reazione così negativa, di fronte al tuo piano di infiltrarsi furtivamente nella Palude Sulfurea. Ti volti, sotto gli occhi adirati e sgomenti dei tuoi compagni, e approfitti del movimento per infilare la mano destra in una piega nascosta del mantello. Tenendo nel palmo una pallina di cera d'api e di lingue di vipera in polvere ti giri nuovamente verso di loro.
Sollevi la mano al mento, in un gesto di apparente riflessione che invece ti permette di portare alla bocca gli ingredienti magici; poi, ingoiando la lingua di rettile, sussurri la doppia parola magica, *mafran mafran*.
«Non vi rendete conto che la Palude Sulfurea è il più importante passaggio di Tikandia?» dici in tono di sfida. «Se riusciamo a riunire le nostre forze a quelle dei guerriglieri Kandiani potremo controllare le vie costiere e tagliar fuori le terre montuose sia dalla costa che dalla città».
Cancella Suggestione dalla lista degli Incantesimi, poi lancia due dadi e aggiungi il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 32 o più vai al **157**; se è inferiore vai all'**83**.

102

Dopo che l'opinicus se n'è andato, nessuno dice nulla per alcuni minuti. Thayne è il primo a rompere il silenzio.
«Cerca di ricordare tutto quello che hai visto o sentito a Saven» ti incita. «Se Arno ha a che fare con gli Elfi Oscuri potrebbe addirittura aver favorito un'alleanza tra il demone Pazuzu e la Regina Ragno!»
Garn annuisce all'affermazione dell'elfo. «Una cosa che ho notato è che le guardie semiorchi di Saven avevano per la maggior parte la pelle più scura di quella tipica degli orchi ibridi. I Drow non hanno forse...»
«... la pelle nero-inchiostro, come quella di Arno» esplodi. «Ecco la chiave: lui è in parte un Drow. Ciò spiega lo strano

accento che ricordavo dai tempi della Scuola di Scienze Arcane e che nessuno riconosceva!».
«Per Brigit! Penso che tu abbia ragione!» esclama Dalris. «Non ci avevo mai pensato prima, probabilmente perché ha i capelli neri e invece tutti gli Elfi Oscuri li hanno bianchi come la neve!»
«Tinti!» mormori. «Questo rende ancor più urgente la necessità di arrivare alle rovine prima di lui! Se trova la Tunica degli Arcimaghi e si mette al servizio di Lolth e Pazuzu coi suoi poteri, il tarrasque sarà la nostra ultima preoccupazione!»
I tuoi pensieri sono in un tale subbuglio che smetti di parlare e prendi lo Scettro di Bhukod. Estraendo la reliquia dal suo soffice fodero senti la sua energia fluire tra le tue mani e vedi che le perle giganti alla sua estremità cominciano a mandare bagliori. Lo rigiri tra le mani, tenendolo come se fosse una bacchetta da rabdomante, osservandolo mentre lampeggia, poi smette, poi ricomincia.
«Indica che gli spiriti dei suoi creatori si trovano a sud» dice Dalris.
«E allora andiamo a sud!» esclama Thayne. «Il sole è quasi alto!»
Vai al **133**.

103

«Conserva i tuoi poteri per quando ne avremo veramente bisogno» replichi. «Ci aspettano una lunga notte e un lungo giorno, e le tue speciali capacità di guaritore potrebbero esserci più utili dopo aver affrontato le forze di Arno. Ma ringrazia gli dei da parte mia. Come accettato».
«Perché non li ringrazi da te? Gradirebbero l'attenzione del Mago di Seagate, che non è poi così irriverente come vorrebbe far credere. Rifiutare di venir guarito è stato un gesto molto altruistico».

«Lascio a te le preghiere, paladino. E per quanto riguarda l'incantesimo, ha più senso aspettare finché non saremo in una situazione disperata, visto che puoi sanare ferite solo una volta al giorno. Sono un mago, non un santo».
Nonostante le tue proteste, puoi vedere che il paladino considera come un indizio di santità la tua volontà di sopportare il dolore piuttosto che mettere a repentaglio la missione. Guadagni 1 punto di Carisma; poi vai al **137** se la destinazione prescelta è Saven, o al **147** se avevi progettato di entrare clandestinamente nella Palude Sulfurea.

104

Colto dal panico prendi il fodero dello Scettro di Bhukod, lo apri ed afferri la sua massiccia impugnatura d'oro. Appena le perle sulla triplice estremità della preziosa arma cominciano ad accendersi, ecco che la luce del sole entra nella minuscola stanza.
Mentre ti ripari gli occhi per il bagliore accecante vedi che il cadavere sta per raggiungere il bastone incantato. Ti prepari a ricevere l'influsso di energia della potente arma, che dovrebbe prosciugare la forza vitale della creatura, proprio come era successo quella volta con Thayne, quando cinque anni fa aveva afferrato lo scettro.
Ma con tuo enorme orrore e sorpresa, il cadavere afferra l'estremità bulbosa dello scettro coprendo le tre enormi perle con la sua mano rinsecchita. La luce del bastone sembra fluire nella creatura, riempiendo le sue guance vuote e scheletriche di tessuti viventi. Nello stesso istante senti che il tuo corpo comincia ad indebolirsi. La pelle avvizzisce e i muscoli cominciano a staccarsi dalle ossa!
In pochi minuti l'orribile mutamento è completo. Ora il cadavere sta di fronte a te nelle sembianze di un uomo in piena salute e vigore, con due occhi penetranti e dei capelli neri e lucidi. La sua carnagione è di un bianco innaturale, forse reliquia dei molti secoli trascorsi all'interno del tem-

pio, dove gli era stato ordinato di servire come guardiano della Tunica degli Arcimaghi e carceriere del tarrasque. L'arcimago rinvigorito fa scivolare dalle spalle il potente mantello e lo posa sul tuo corpo mummificato. Poi ti mette sul petto lo scettro dalla luce morente, pochi istanti prima di mormorare una parola segreta, con cui affida il Tempio del Potere e il tarrasque a te, nuovo guardiano della Tunica! ✠

105

«Portiamolo fuori dalla città» vi incita Garn. «Se troviamo un posto in cui farlo riposare, forse riuscirà a far qualcosa per queste ustioni. L'invasione forse avrà successo, ma solo grazie al fatto che la maggior parte delle truppe di Arno sono a est. Dobbiamo incamminarci verso Wealwood stanotte».
Cercando di non essere un peso morto, lasci che i tuoi compagni ti conducano velocemente al confine orientale di Saven, dove la strada costiera che porta a Wealwood attraversa la Palude Sulfurea. Senti che i rumori della battaglia diminuiscono man mano che avanzi incespicando, sostenuto da Dalris e da Garn. Thayne, con la sua eccellente infravisione, vi fa da guida attraverso la strada che si addentra nella fitta foresta.

A un certo punto Garn si ferma per dire: «Sostiamo un minuto o due in modo che possa dare un'occhiata alle ustioni». Senti le sue mani che tastano i tuoi occhi feriti, con la conoscenza esperta da guaritore professionista. «Gli occhi sono a posto! Le ustioni sono solo superficiali. Tuttavia ci vorrà un po' prima che riesca a vedere di nuovo bene».
«Non puoi usare il tuo incantesimo sanante, come fai di solito con la mia anca?»
«Ho già fatto tutto quel che potevo» dice Garn. «Ora bisogna soltanto aspettare».
Se Garn ha già usato l'incantesimo sanante a bordo della galea, non guadagni nessun punto di Energia Vitale. Se non ti ha ancora guarito, tira due dadi e aggiungi il risultato all'Energia Vitale, tenendo presente che non deve mai superare il punteggio iniziale.
Improvvisamente senti un ronzio, come il battito d'ali di una gigantesca locusta.
«Cos'è?» gridi mentre i tuoi amici ti costringono a rimanere a terra.
«È l'animale più strano che abbia mai visto!» risponde Dalris. «Sembra un cammello alato, col muso e le zampe da scimmia, e, sembra apparso dal nulla!»
«Stai in guardia, Dalris» grida Thayne. «Sta attaccando Carr con uno strano tipo di radiazioni!»
Ti senti investito da qualcosa di tiepido, e poi la sensazione svanisce: ma ti è tornata la vista, e addirittura anche l'infravisione. Alzi le mani davanti a Thayne per impedire all'elfo di colpire la bestia con la sua ascia mitrale, poi vai al **109**.

106

Arno punta di fronte a sé il suo bastone col teschio e pronuncia una semplice parola di comando, proprio nel momento in cui tu gli getti addosso la sabbia. Non avevi

previsto una reazione così immediata quando avevi deciso di servirti dell'incantesimo Sonno. Uno scudo protettivo dalla forma a ventaglio appare in aria tra te ed Arno, rovinando il tuo incantesimo.
Senza perdere tempo a rimuginare sul fallimento, il tuo pensiero passa a studiare la prossima mossa di questo pericoloso duello. Potresti usare un incantesimo potente come Sfera di Fuoco (**201**) per penetrare nello scudo di Arno; un incantesimo di trasformazione come Trasfigurazione (**178**) o ancora Anti Magia per attaccare personalmente lo scudo protettivo (**167**).

107

Cerchi freneticamente nel tuo cervello un incantesimo aggressivo da usare contro il tenebroso mago. I più potenti incantesimi offensivi sono Sfera di Fuoco (**12**), Trasfigurazione (**47**), Paura (**111**) e Sonno (**177**).
Scegli un incantesimo - a meno che non sia già stato usato - e cancellalo dalla Lista degli Incantesimi. Poi recati al paragrafo indicato.

108

Non saresti in grado di aiutare il mio maestro ti dice Jarmel avvertendo il tuo conflitto interiore. *Il piano astrale è dominato da esseri telepatici che ti distruggerebbero all'istante, perché tu non possiedi le loro capacità. La tua missione è qui, all'interno delle rovine. Puoi fermare Pazuzu e la sua maledetta alleanza coi Githyanki e i Drow impedendo la fuga del tarrasque.*
«Quale alleanza? Non capisco» ti lamenti, in preda alla frustrazione e alla confusione.
Le ali dell'opinicus sono pronte a dispiegarsi, mentre la sua risposta si forma nella tua mente. *Pazuzu ha ingannato il mio maestro, convincendolo a fare da mediatore tra Lolth e Gith, il capo dei githyanki. Ma loro hanno già deciso di*

spartirsi Tikandia dopo che il tarrasque avrà distrutto ogni resistenza umana. I Drow si impadroniranno della parte sotterranea e i githyanki della superficie. Arno è solo uno strumento, che loro useranno per aprire la Porta Ermetica.
La frettolosa spiegazione di Jarmel fa sorgere altre domande sul ruolo di tuo padre in tutta la faccenda, sulla Tunica degli Arcimaghi e su molte altre cose, ma l'opinicus è già svanito. La sola cosa di cui sei sicuro è che devi tornare al tempio il più presto possibile.
Se vuoi essere trasportato immediatamente al tempio devi usare un incantesimo come Teletrasporto (**197**), Teletrasporto Immancabile (**161**), o Desiderio Limitato (**188**). Scegli uno qualsiasi degli incantesimi - a meno che non sia già stato usato - e cancellalo dalla Lista degli Incantesimi. Poi vai al paragrafo indicato. Se sei a conoscenza di un'entrata segreta alle rovine di Bhukod, prova con questa invece che con la magia (**76**).

109

Volete uccidere il solo alleato che avete in questa palude infernale?
La domanda risuona direttamente nel tuo cervello e in quello dei tuoi compagni, senza venir udita. Rammenti all'istante i poteri telepatici di un'altra creatura incontrata nella Palude Sulfurea, il maride chiamato Shanif.
Eccellente, Carr Delling! Sono onorato di obbedire a Lord Shanif in veste di suo servitore.
«Shanif!» esclama Dalris. «Il maride che ci aveva detto delle due corone gemelle, Carr!»
Il tuo incantesimo infravisione ha circondato l'interlocutore telepatico con un pulsante bagliore giallo. Vedi una grande creatura con la gobba e una testa da antropoide. Un paio di grandi ali pelose sono spiegate lungo i suoi fianchi bruni, e i suoi artigli sono simili a mani prensili.
«Non avverto del male in costui» bisbiglia Garn.

O. Barr

Grazie paladino risponde la bestia. *La mia razza aborrisce il male. Si potrebbe addirittura dire che prendiamo esempio dai veri paladini come te, di questi tempi una rarità a Tikandia.*
«Chi o che cosa sei?» domandi.
«È un opinicus» risponde Thayne, la cui infravisione gnomica è molto migliore della tua. «Queste creature pluridimensionali hanno delle caratteristiche simili a quelle che derivano da alcuni incantesimi, e ciò permette loro di trasformarsi in esseri di dimensioni aliene. Ho sentito che sono addirittura capaci di fare viaggi eterei o astrali».
Ah, conosci la mia razza, Thayne di Seagate interviene la bestia. *E a proposito della tua domanda, "chi sei" è più corretto. Il mio nome è Jarmel.*
Da dove è saltato fuori? chiede timidamente Rufyl.
Rassicura la tua bestiola che non intendo fargli alcun male si intromette l'opinicus. *Posso "essere" ovunque voglio. Dimensioni materiali di spazio e tempo non mi creano nessuna difficoltà. Gli umani non sanno cosa si perdono con le loro misere quattro dimensioni. Ci sono così tante forme che non potete sperimentare, con i vostri sensi limitati!*
«Perché Shanif ti ha mandato a cercarci?» chiedi.
Se arrivi da Saven vai al **7**. Se sei sbarcato segretamente nella Palude Sulfurea per trovare il tempio di Bhukod vai al **92**. Se stai esplorando la costa di Wealwood prima dell'invasione vai al **58**.

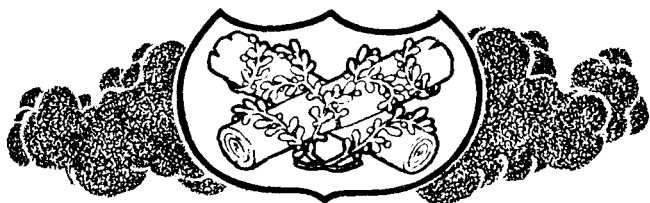
110

Le ombre al limite del *dweomer* di Luce Continua appaiono addirittura più scure di quanto non siano in realtà, a causa del contrasto con il bagliore accecante. Riuscire a manovrare tutte le imbarcazioni fino alla spiaggia, a sette miglia ad est del porto illuminato, è quindi ancora più facile del previsto.

I soldati di Thayne agiscono in silenzio e con la dovuta precisione, nascondendo le barche tra i fitti cespugli che crescono sul margine dell'acqua. Sembra che operino telepaticamente, ma tu sai che si tratta solo di buona preparazione.
«Vorrei che i miei uomini fossero qui» bisbiglia Dalris. «Desideravano prender parte all'invasione».
«Ci saranno» le prometti. «Appena riusciremo a spegnere quella luce magica. Quello sarà il segnale per fare entrare nel porto entrambe le galee».
«A proposito, abbiamo bisogno di una strategia» dice Garn che si è consultato con Thayne e i suoi uomini. «Probabilmente Arno si trova nella cattedrale. Andiamo subito lì o prima sorprendiamo le guardie al porto?»
Il pensiero di affrontare finalmente il tuo vecchio nemico, l'uomo che detiene il controllo di Tikandia, ti fa accapponare la pelle. Rifletti attentamente sulle parole del paladino, non volendo che l'idea elettrizzante di misurarti con Arno ti spinga a prendere una decisione avventata.
Se vuoi cominciare dalla cattedrale vai al **141**, se invece preferisci prima occuparti delle guardie vai al **118**.

111

Visto che Arno ti ha scoperto, l'incantesimo Paura non è affatto una buona scelta. Frughi nel mantello, cercando la piuma di gallina che ti serve per creare il *dweomer*, ma tutto ciò ti distrae troppo a lungo dal temibile rivale.
L' "Arcimago di Tikandia", come si è soprannominato, mormora una breve frase, che riconosci troppo tardi per evitarne gli effetti. Appena l'ultima sillaba raggiunge il tuo orecchio non riesci più a pensare a nulla.
L'incantesimo Oblio ripulisce dal tuo cervello qualsiasi memoria recente. Ti ritrovi ad osservare stupidamente un arco, incapace di ricordare perché sei qui o da dove proviene il mucchio di detriti ai tuoi piedi. Sai che quell'uomo

dall'aspetto strano, che indossa una tunica di velluto marrone, ha uno speciale significato per te, ma non ricordi di cosa si tratta o perché ti sorride mentre ti passa accanto per infilarsi nell'apertura dell'arco. Non è un sorriso piacevole. Getta un dado e sottrai il risultato dalla tua Intelligenza. Poi cancella tutti gli incantesimi attivati e vai al **15**.

112

L'ultima volta che hai usato un incantesimo di Teletrasporto sei finito all'interno di un tronco d'albero, ferendoti irreparabilmente all'anca. Ma da quella volta hai perfezionato un incantesimo di tuo padre più avanzato, Teletrasporto Immancabile.
Alla luce dello Scettro di Bhukod sfogli il Libro Tascabile degli Incantesimi finché non trovi la formula di Landor. Per precauzione la strappi dal libro in modo da non distruggere altre pagine se qualcosa dovesse andare storto. Cerchi di toglierti dalla mente il terrificante ruggito del tarrasque e ti concentri sull'incantesimo.
«*Vi chiedo, poteri di ogni dimensione, di sospendere le leggi dell'essere. Cancellate la mia esistenza da questo punto temporale e spaziale e ricreatela...*»
Con orrore ti rendi conto che a questo punto devi fornire l'esatta indicazione. *Dovevo preparare l'incantesimo in anticipo* pensi con angoscia. *Ne conoscevo di migliori,*

invece di cimentarmi con una formula sconosciuta, specialmente con una così...
I tuoi pensieri svaniscono nel nulla, come la tua esistenza nel mondo materiale. ✠

113

«Se Dalris è riuscita a filtrare tra le linee di Arno coi suoi clandestini in fuga, anche noi potremo esplorare la costa senza essere scoperti» dici. «Finché non sappiamo dove si sono appostate le guardie stanotte, in qualsiasi luogo sbarchiamo con le nostre navi rischiamo di farci sorprendere».
Garn fa cenno al segnalatore di procedere, e gli comanda di trasmettere la tua decisione al vascello di Thayne. La lanterna col paraluce si accende a intermittenza per alcuni secondi, seguita da una breve sequenza di lampeggi provenienti dall'altra parte delle acque scure.
«Dicono: "Attendere Thayne. Potere infravisivo di svirfneblen essenziale"» riporta il segnalatore.
Il messaggio dell'elfo suscita in te un certo divertimento. Questo è proprio il tipo d'azione che fa per Thayne. «Sveglierò Rufyl» dici a Garn. «I suoi talenti telepatici sono impareggiabili nelle missioni esplorative, proprio quanto le doti di visione notturna del nostro amico e gnomo».
Mentre aspetti che Thayne attraversi le acque tra le due galee, decidi che è giunto il momento di attivare la tua Infravisione personale. Attivalo sulla Lista degli Incantesimi e sottrai un punto dall'Intelligenza.

Ora devi decidere se attivare qualche altro incantesimo tra quelli permanenti:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato; poi vai al **138**.

114

«Tutto ciò non ti riguarda» dici a Dalris. «Il successo della nostra missione potrebbe dipendere anche dalla mia capacità di concentrarmi su difficili incantesimi, mai usati prima d'ora. Chiama i tuoi dei, Garn. Chiedi loro di sistemare questa mia gamba per un po'».
«Vado giù, a unirmi ai miei soldati» esclama Dalris in tono feroce. «Anche loro conoscono il dolore, ma non hanno un guaritore privato che li fa star meglio». Il bardo si allontana bruscamente da te e Garn e scompare tra le ombre del ponte.
«Non riesco a capire perché le lasci pensare queste cose di te» dice il paladino. «Sembra sempre che ti odi o che ti adori, senza riuscire a trovare una via di mezzo tra i due estremi. Ricordo ancora quando vi vidi la prima volta a Saven, fuori dalla...»
«Non stavi per pregare, o per fare qualcosa di simile?» gli ricordi con irritazione. «Per queste sofferenze i tuoi poteri non servono a nulla. Dalris odia la magia, quindi secondo lei deve odiare anche me. Ma pensiamo al presente, abbiamo cose ben più importanti di cui preoccuparci, e che ci attendono proprio al di là di quell'orizzonte». Ancora una volta scacci il pensiero di Dalris.

Il paladino sorride tristemente ed alza una mano. «Perdona la mia intromissione, Carr. Ti parlavo da amico. Qualsiasi cosa succeda tra te e Dalris non è affar mio».
Poi il sacro guerriero ti posa la mano sull'anca destra e resta assorto in preghiera. L'energia guaritrice che riceve dai suoi dei arde nei tuoi muscoli mutilati e attutisce il dolore per un altro giorno.
Perdi 1 punto di Carisma, poi lancia due dadi e somma il risultato al punteggio attuale Energia Vitale. In nessun caso il punteggio di Energia Vitale può superare quello iniziale con cui hai cominciato l'avventura. Vai al **159**.

115

Nube Fetida è uno degli incantesimi memorizzati più facili, tuttavia stavolta ti impaperi nelle ultime parole. Una piccolissima nube del gas altamente nocivo si sprigiona dal palmo delle tue mani, ma solo per sollevarsi attorno a te! Ti afferri la gola e crolli al suolo, vomitando violentemente finché due dei semi- orchi non ti conficcano una lancia nel petto con vero piacere. ✠

116

Per il resto della notte rovisti tra i libri degli incantesimi, tra le annotazioni personali di Landor e tra i suoi libri tascabili di incantesimi, cercando di prepararti allo scontro con Arno, Pazuzu e il tarrasque. Anche singolarmente sono degli avversari temibili, ed è difficile selezionare una serie di incantesimi che possa andar bene in ogni circostanza. Non ti sei ancora specializzato nei quattro incantesimi più potenti del Libro Tascabile degli Incantesimi di tuo padre, ma ti proponi di portare con te le pergamene magiche.
A mezzogiorno, degli stanchi brontolii che ti giungono telepaticamente dall'esterno della massiccia porta penetrano direttamente nel tuo cervello, facendoti capire che lo pseudodrago è tornato.

Non riesco ad aprire la porta, maestro.
Appena il *dweomer* del Servitore Invisibile lo fa entrare ti accorgi immediatamente che il vecchio amico non ha avuto vita facile. I suoi brillanti occhi arancioni ora sono rabbuiati per la fatica. Con entrambe le zampe anteriori trascina un voluminoso sacco.
Avrei dovuto farmi aiutare dice gemendo mentre il Servitore Invisibile scarica sul tavolo i componenti magici. *Sai in quanti posti sono dovuto andare per trovare tutte queste cose?*
«Smettila di brontolare» ordini alla bestia, sapendo che in questo momento la fretta è più importante della stanchezza di un amico. «Solo tu potevi sapere dove mio padre andava a prendere queste cose. Dobbiamo ancora provarle tutte per vedere se sono abbastanza potenti per funzionare. Vieni ad assistermi».

Il vecchio servitore arruffa le ali in segno di tacita protesta, ma si avvicina allo scrittoio, come gli hai ordinato. Con un rapido salto lo pseudodrago atterra sulla lucida superficie e attende istruzioni in mezzo ad una profusione di contenitori, fiale e borse. Apri il sottile libro tascabile e segui con l'indice le righe in codice.
«Cominciamo con l'incantesimo Espulsione» ordini. «Hai trovato gli ingredienti speciali che volevo?»
Se avevi convocato Rufyl prima di incontrare Dalris, Thayne e Garn vai al **129**. Se avevi aspettato la fine dell'incontro per farlo vai al **139**.

117

Avverti l'ondata di potere che sale, mentre Anti Magia attacca lo scudo protettivo di Arno. Per alcuni interminabili secondi devi sopportare una fortissima tensione, ma poi, quando lo scudo del semi-Drow cede, senti un improvviso allentamento.
Tuttavia, nella fretta di disarmare Arno, non hai tenuto conto che il suo scudo operava in due modi. Infatti, mentre distruggevi la sua arma magica, Arno ti stava preparando qualcosa.
«*Ruspal!*». La consueta formula di Proiettili Magici echeggia intorno a te. Quattro siluri di pura energia ti colpiscono alla testa e nel petto, mettendo fine alla speranza di impedire la liberazione del tarrasque. ✠

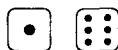
118

«Se riusciamo a occupare il porto, non fa differenza se riusciamo a spegnere quell'incantesimo luce o meno» dici ai tuoi compagni. «Pensi che abbiamo abbastanza uomini per farcela, Thayne?»
«Più che a sufficienza» esclama l'elfo con una sicurezza maggiore del dovuto.

«E allora andiamo» vi incita Dalris. Le origini barbariche del bardo la fanno scoppiare dalla voglia di agire. Ha già pronta in mano la sua corta spada, mentre i capelli raccolti in una coda le ricadono sulle spalle vestite di pelle.
Garn sfodera la sua spada sacra, "Soultooth", come usa chiamarla.
Brilla di un'aura bluastra mentre la tiene sollevata sopra l'elmo.
«Al porto, prodi! In nome della Sacra Diana!»
«E per Tikandia!» aggiunge Dalris.
I soldati elfi si sparpagliano silenziosamente a ventaglio sul lungomare. Sotto la luminosità intensa dell'incantesimo Luce Continua, le figure sono incolori, spettrali. Le sentinelle-orchi di Arno non le notano finché non raggiungono le banchine, forse perché si aspettano che gli invasori giungano dal mare. Ci sono alcuni duelli isolati, ma gli addestratissimi soldati hanno la meglio sui semi- orchi colti alla sprovvista, e la battaglia giunge ben presto alla fine.
«Arno deve aver pensato che l'incantesimo luce gli dava una protezione tale da poter lasciare il porto senza sorveglianza» suggerisce Garn, dopo aver saputo che i soldati hanno affrontato solo una quindicina di guardie.
«Non ci credo affatto» dice Thayne scorbuticamente. «C'è qualcosa che ha a che vedere con del pesce, qui, ed è certo che non si tratta di pescherecci. Avete interrogato i prigionieri?»
«Rufyl lo sta facendo proprio adesso» rispondi. «Non ci vorrà ancora molto. Non riusciranno a nascondere nulla a uno pseudodrago. Vedo se riesco a segnalare alle navi che gli uomini possono sbarcare senza pericolo».
Prendi una lanterna col paraluce e cominci a segnalare verso il largo, ma il grido insistente di Dalris ti ferma.
«CARR, NON FARLO! Il porto è una trappola!»
Ti volti, e vedi la snella figura del bardo che attraversa di corsa la spiaggia, assieme al vecchio Rufyl che riesce a

starle dietro a stento. I pensieri dello pseudodrago ti raggiungono ancor prima che Dalris possa riferirti i risultati dei loro interrogatori.
L'incantesimo Luce Continua è un'esca, Maestro. Arno ha comandato a un'olidra di sorvegliare il porto. Il terribile mostro marino usa il bagliore dell'incantesimo per osservare la superficie della baia. Quando calano le tenebre distrugge qualsiasi cosa si muova nel raggio di luce. Devi spegnere il suo dweomer prima che la nave corra il rischio di passare accanto al mostro!
Se vuoi tentare di annullare l'incantesimo Luce Continua di Arno col Rivela Incantesimi, vai al **150**. Se preferisci trovare Arno per costringerlo ad annullare l'incantesimo e a liquidare l'olidra vai al **190**.

119

Improvvisamente la vedi! La scura figura della tua antica nemesi, Arno, è in piedi all'aperto, accanto al grande albero, proprio di fronte all'entrata del tempio. Rivela Invisibilità rende manifesto il tuo rivale in ogni dettaglio a sua insaputa.
Il malefico mago, che indossa una tunica di velluto marrone, tiene in mano una corta clava di lucido legno d'ebano, terminante con un teschio scolpito nell'avorio. La sola cosa mutata in Arno, dall'ultima volta che l'hai visto alla Scuola di Scienze Arcane, sono i suoi capelli. Al posto della nera chioma arruffata che ricordavi, ora porta una capigliatura di lunghe e sottili trecce di un bianco argenteo, che risaltano al sole e contrastano nettamente con la pelle della sua faccia, nera come il carbone. Riconosci anche la scura tiara di metallo che orna gli insoliti capelli: è la Corona di Lolth, il pezzo che si accoppia con la Corona del Mago che ti ha protetto sull'Isola di Seagate.
L'identificazione della corona fa scattare un altro ricordo: una descrizione studiata nelle annotazioni di Landor e nei

libri antichi degli Elfi Oscuri, i malefici esseri che vivono sottoterra e sono conosciuti con il nome di Drow. Ogni descrizione che conosci su questa razza corrisponde all'aspetto di Arno, in particolare la sua pelle color ebano e i folti capelli di un bianco spaventoso.
Arno è un semi-Drow dici tra te. *Ciò spiega il suo strano accento, la sua reticenza a parlare della sua esperienza personale, la sua devozione a Lolth, e forse anche la sua associazione con Pazuzu!*
Hai letto anche che i mezzi-elfi sono maghi eccellenti, e ciò spiega l'abilità che Arno ha sempre dimostrato fin dall'inizio dei suoi studi di magia.
Ti rendi conto che in questo momento sia tu che Arno siete nascosti agli occhi del mondo reale, grazie alle vostre magie d'invisibilità, eppure Arno sta guardando dritto verso di te; non ha fatto neppure la minima mossa in direzione del tempio. Ciò significa che probabilmente si è servito del suo Rivela Invisibilità, e sta controllando tutte le tue mosse. Tuttavia forse non sa che anche tu puoi vederlo, visto che hai la faccia nascosta da un lembo del magico Mantello Elfico.
Se vuoi servirti di un incantesimo difensivo e aspetti di vedere cosa fa Arno vai all'**11**. Se preferisci passare all'attacco e servirti di un incantesimo offensivo vai al **43**.

120

Scavalcando il corpo di Arno entri nell'antico Tempio del Potere. Tra le tue mani lo scettro di Bhukod è una potente guida luminosa, che ti rischiara il passo alla pari del più potente incantesimo Luce. Ovunque guardi ci sono segni di distruzione e di morte. Ossa umane fracassate e triturate sono sparse tra le rovine, però non ci sono scheletri completi. Il vorace tarrasque ha mangiato tutto ciò che gli è capitato sotto tiro nei cinque secoli passati.

Nelle profondità del tempio sotterraneo non si ode nulla, quindi prosegui, lasciando che la magica luce dello scettro ti guidi nel cuore dell'antica Bhukod. Ti trovi nel corridoio più ampio, dal momento che hai trascurato le varie stanze saccheggiate, con le porte divelte, e le innumerevoli deviazioni nei passaggi secondari. Il corridoio principale termina all'interno di uno spazioso salone, con delle enormi colonne marmoree che sostengono un gigantesco tetto di pietra. Vai al **56**.

121

Questa certamente non è l'entrata di cui mio padre si servì quando scoprì lo Scettro di Bhukod e la Corona di Aerdrie pensi esaminando il *dweomer* dell'antica Porta Ermetica. Poi ti ricordi i geroglifici dell'impugnatura dello scettro. Alcuni sono stati incisi dallo stesso Landor, e potrebbero contenere un indizio sul passaggio da cui era solito entrare nel Tempio del Potere. Togli in fretta l'arma incantata dal suo fodero di pelliccia e posizioni l'impugnatura sotto la luce del sole mattutino, per esaminarla più attentamente. Comunque, appena scopri la triplice estremità del bastone dalle perle giganti, perdi l'interesse per i simboli incisi. Tutte e tre le gemme lucenti cominciano a pulsare di una

luce interiore! Avvicini lo scettro all'arcata e rimani davvero deliziato quando vedi che il balenio si intensifica e diventa addirittura più frequente se il bastone viene puntato verso l'interno delle rovine. L'energia dello scettro sembra reagire a qualcosa che sta al di là del masso granitico, quindi potresti usarlo per trovare un modo più sicuro per entrare nel Tempio del Potere.
Tenendo la magica arma di fronte a te come se fosse una bacchetta di rabdomante, la giri lentamente e osservi la sua estremità mentre cambia d'intensità e ritmo. Sorprendentemente il motivo luminoso più intenso sembra verificarsi ogni qualvolta tieni lo scettro sopra la testa.
La risposta è dettata da un trambusto interno. Lo scettro reagisce a qualcosa che sta dietro l'arcata, e forse anche dietro al tumulo del tempio!
Vuoi lasciare che l'aura dello Scettro di Bhukod ti conduca lontano dall'entrata del tempio (**84**), o preferisci ignorarla e rimani di guardia come ti aveva comandato il maride (**143**)?

122

«Chiama i tuoi spiriti» dici a Dalris. «Gli dei del vento e del mare sono divinità druidiche, e tuo padre è il loro sacerdote supremo. Forse ti ascolteranno».

Il bardo annuisce e si accosta al parapetto più vicino alla costa di Tikandia. Solleva entrambe le braccia nella notte buia e piega all'indietro il viso dai tratti Kandiani finemente scolpiti.

«Ascolta le mie preghiere, Brigit!» invoca. «In nome di mio padre e del nostro popolo, devoto guardiano di Wealwood, io ti chiedo di mandarci un potente vento a gonfiare le vele, Sacra dea. Aiutaci a debellare il male che minaccia la nostra gente e la nostra terra».

Per un attimo le parole finali di Dalris rimangono sospese nell'aria notturna, poi si spengono. L'unico suono che rompe il fitto silenzio è lo scricchiolio dei pennoni che si spostano sotto la spinta della lieve brezza marina.

Proprio mentre i marinai cominciano a mormorare che le preghiere non hanno funzionato, una corrente d'aria più fresca ti sferza le guance. Un'improvvisa raffica di vento cinge i fianchi di entrambe le galee, quasi scaraventandovi in mare. Il vento soprannaturale ha dei poteri così tremendi che per poco non strappa le vele gonfie sui pennoni, e spinge la nave verso la costa Tikandiana con una forza tale da farvi superare la barriera di sabbia.

Prima dell'inizio della battaglia ti rimangono solo pochi minuti per equipaggiarti di Infravisione e di tutti gli altri incantesimi permanenti che potrebbero servirti:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

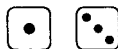
Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato, Infravisione incluso. Poi vai al **156**.

123

«Non rimandiamo l'invasione!» esclami. «Rufyl sarà la mia vista. Portatemi alla cattedrale, così potrò affrontare Arno e neutralizzare quell'incantesimo di Luce Continua».
«L'avete sentito? Andiamo dentro e portiamo con noi questa!»
La voce di Thayne suona più eccitata del solito: cominci a chiedertene la ragione, ma Rufyl risponde al tuo pensiero ancor prima che tu possa formulare la domanda.
Sotto l'armatura, Thayne porta la Corona di Aerdrie ti riferisce lo pseudodrago. *Vuole posartela sulla testa al momento del confronto con Arno, perché è convinto che la Corona di Lolth non potrà mai uguagliare il potere combinato dello scettro di Bhukod e della Corona del Mago.*
Adesso capisci perché prima Thayne era sparito per un certo tempo: era andato a prendere da sua zia Estla, la matriarca elfica, la Corona di Aerdrie, la Corona del Mago!
Ti togli di spalla l'involucro ed estrai in fretta lo Scettro di Bhukod. Non puoi vederlo, ma senti che il suo potere si sprigiona nelle tue mani, proprio come speravi. C'è un silenzio allarmante, ma Rufyl provvede a farti un resoconto istantaneo di tutto ciò che passa nella mente dei tuoi compagni.
Ti fermi un attimo, per lasciare che superino il primo impatto con la tua dimostrazione di forza. «Ebbene? Non vi pare che io sia abbastanza in forma per incontrare Arno?» Non avendo risposta dici: «Portatemi alla cattedrale!»
«I tiratori devono essersene andati» dice Garn, da alcuni metri di distanza. «Saliamo le scale, ma di corsa!»
Dalris ti afferra un braccio e ti spinge avanti, attraverso le strade dissestate. Si ferma davanti al primo gradino della cattedrale, per assicurarsi che salendo non inciampi.

O. Barr

«Le porte sono aperte!» avverte Thayne con un brusco bisbiglio. «Fate attenzione. Lì dentro è buio pesto!»
«Lo scettro scintilla!» esclama Dalris. Tienilo alto Carr, così potremo usarlo come torcia».
Segui il consiglio del bardo, sentendo nell'impugnatura dello scettro un potere fortissimo. Gli altri pensano a lui come a una conveniente fonte di luce, ma tu sai bene che quel bagliore significa qualcosa di ben più sinistro. Lo scettro sta assorbendo i *dweomer* degli incantesimi gettati contro di te dall'interno della cattedrale, e sembra che le fonti siano innumerevoli!
«State in guardia» vi avvisa Garn. «Siamo circondati da forze malefiche».
«Hai ragione» aggiungi. «Proprio in questo momento sto subendo un attacco di magia, ma lo scettro assorbe l'energia degli incantesimi. Non vedo niente, ma li avverto tutt'intorno. Sto cercando di fare a mia volta un incantesimo, ma il *dweomer* si spegne dentro di me!» Senti un debole sibilo poi...
Garn e Dalris sono morti, Maestro!
«Hanno la Corona di Lolth» grida disperato Thayne.
Il terrore adesso ti assale, aumentando ancor più la paura che provi per il fatto di non poter vedere. Nell'oscurità senti uno stropiccio di piedi, poi il suono metallico di un arco che scocca, seguito dal sibilo e dall'impatto di una freccia.
«Aaaaagh» il lamento di Thayne è l'ultimo suono che senti per bocca dei tuoi tre compagni.
Maestro ci stanno ammazzando! Facciamo qualcosa!
«Uccidete quella creatura sproporzionata!» Lo strano accento ti ricorda la parlata di Arno, quand'era studente alla Scuola di Scienze Arcane, ma in realtà si tratta di una voce femminile. Percepisci un messaggio d'angoscia mentale dello pseudodrago, e poi più nulla.

«*Guafon ler tepis, Lolth!*» senti.
Gli occhi cominciano a bruciarti e a lacrimare, appena la donna invisibile finisce la frase. È decisamente un dialetto elfico, ma non ti ricordi di averlo mai sentito prima. La sola parola che riconosci è "Lolth", la sinistra dea adorata da alcuni elfi e da altri diabolici semi-umani. Poi comincia a tornarti la vista. All'inizio le immagini sono arrossate e offuscate, ma poi si schiariscono quanto basta per impressionarti.
Ti trovi al centro dell'enorme cattedrale, circondato dai cadaveri dei tuoi amici. Dalris e Garn sembrano essere morti senza lottare, vittime di qualche potente incantesimo. Anche Rufyl giace morto ai tuoi piedi, e Thayne, noti con orrore, è inginocchiato in atteggiamento di dolorosa preghiera, con il suo corpo di svirfneblen dilaniato da frecce piumate.
Allineate contro la parete ci sono diverse dozzine di strane figure, interamente coperte da una smagliante armatura in rete di un colore adamantino, che contrasta con la loro pelle scura come il carbone. La maggior parte porta piccoli archi e frecce dello stesso metallo duro, ma è la loro capigliatura che rivela ai tuoi occhi la loro identità. Tutti i guerrieri hanno i capelli di un grigio argenteo. Sono Elfi Neri, i leggendari Drow!
«Vedo che sai chi siamo, Carr Delling».
Una donna dalla pelle scura come l'ebano, con gli stessi capelli grigi, è in piedi di fronte all'altare. Indossa la familiare tiara, l'adamantina corona di Lolth, e tiene tra le mani la sua gemella, la corona di Aerdrie.
«Lo Scettro di Bhukod non ha poteri contro una sacerdotessa di Lolth» dice la donna col suo strano accento. L'energia che sentivi nello scettro mentre entravi in questo posto veniva da un paio dei miei guerrieri, che si occupano

di magia a tempo perso. E per quanto riguarda i tuoi incantesimi, ho attivato su di te un permanente Rivela Incantesimi».
Brandisci lo scettro verso di lei, ma le triplici perle non mostrano alcun cambiamento. «Il magico bastone ti protegge dalla magia comune, come quella di Arno, nostro servitore e da noi iniziato. Non può far nulla contro il potere di Lolth. Sono stata io a ridarti la vista in modo che tu, figlio di Landor, possa assistere alla tua esecuzione. Era il meno che potessi fare».
Prima che tu riesca a dire qualcosa, la donna lancia un secco ordine: «Uccidetelo!» ✠

124

«Ti sei rintanato sull'Isola di Seagate per troppo tempo!» ti schernisce Arno. «Ed io non sono uno dei tuoi sciocchi studenti. Stammi fuori dai piedi. Mi occuperò di te quando avrò finito con questo affaruccio!»
«Come desideri» rispondi al diffidente mago. Ti rimetti in testa il cappuccio e svanisci nella luce bluastra come un camaleonte umano. Sia Arno che il tarrasque lanciano un'occhiata stupita al luogo in cui ti trovavi solo qualche secondo fa. Il nero stregone schiva un colpo del tarrasque, continuando a leggere la formula con gli occhi volti al cielo. Vai al **132**.

125

Dopo aver completato l'incantesimo Raffica di Vento rimani ad osservare le vele, in attesa dell'arrivo del *dweomer*, ma senza risultati.

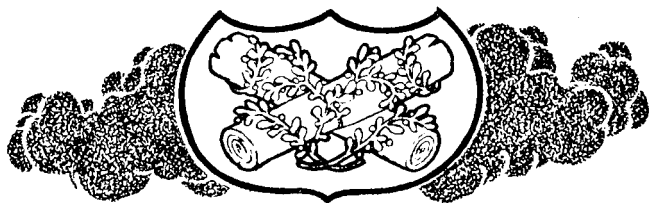
«Grande, il nostro mago».

«Pensi che riusciremo a manovrare?»

«Un tifone! Un tifone! Chiudete i boccaporti».

Sebbene irritanti, le burle dei marinai non sono imbarazzanti come l'occhiata di Dalris, ora che devi ammettere che aveva ragione.

Perdi 1 punto di Carisma per esserti comportato così stupidamente. Poi vai al **122**.

126

Disperato e intenzionato ad evitare il peggio, rotoli via dalla mummia e ti tuffi nel pannello azzurrino di luce pulsante. Non avverti alcun dolore: infatti non senti null'altro che il duro pavimento di pietra dall'altra parte della luce misteriosa. Dietro di te la risata del cadavere ti risuona nelle orecchie ed echeggia tutt'intorno.

Poi senti un basso e forte ruggito e ti volti per affrontare il vorace tarrasque. Indietreggi a gattoni, cercando di rientrare nel Muro di Forza ma solo per urtarlo violentemente, perdendo i sensi. Come il tuo Muro di Forza, anche questo

può venire attraversato in una sola direzione, dalla parte in cui il vorace tarrasque ti sta aspettando... ✠

127

«Dalris ha ragione» dici a Garn, «non sappiamo cosa ci attende nelle prossime ore, e tu potresti aver bisogno di conservare i tuoi poteri sananti per circostanze più disperate. So come controllare il dolore con la mia volontà, almeno per un po'. Ci sono abituato».
Il paladino alza una mano. «Come desideri, amico mio. Volevo solo rimuovere qualsiasi fonte di distrazione che potesse interferire con la tua capacità di concentrazione».
Il nobile cavaliere si immobilizza di colpo, fissando l'orizzonte al di sopra della tua spalla. «Ora devo preparare i miei cavalieri allo sbarco. A meno che gli occhi non mi tradiscano riesco già a intravvedere la costa».
Ti volti mentre il cavaliere lascia te e Dalris sul parapetto. In lontananza puoi vedere a malapena una linea sottile, che presenta delle ombre più chiare del mare e del cielo senza stelle.
«Eccola, è vero» mormora Dalris. «L'ho vista fin troppe volte in notti buie come questa».
Gli occhi lucenti della donna risaltano nel suo viso scuro. Ti distrai per un attimo, desiderando di essere un guerriero, forse uno dei forti barbari Kandiani che lei guida nella sua guerra segreta contro la tirannia di Arno e dei suoi rinnegati. Dalris si volta verso di te, interrompendo il tuo sogno ad occhi aperti. Forse è meglio che non immagini i tuoi pensieri, quindi ti affretti a distogliere lo sguardo da lei.
«Sai, Carr, sono rimasta davvero sorpresa quando hai detto a Garn di non alleviare il tuo dolore. La magia potrà aver distrutto il tuo corpo e la tua mente, ma vedo ancora in te la persona che conobbi molti anni fa, e che tuttora mi piace». Prima che la tua mente confusa ti permetta di

replicare, lei si affretta a dire: «Ma non aspettare che sia troppo tardi per rimettere in sesto quella gamba».
Il bardo ti sorride e ti tocca gentilmente un braccio prima di allontanarsi nel buio a grandi passi: deve preparare il suo gruppo di barbari all'assalto in patria.
Guadagni un punto di Carisma e vai al **159**.

128

«Se Arno ha rinforzato il numero di guardie lungo la costa a causa delle incursioni di Dalris, queste terranno gli occhi ben aperti sulle piccole imbarcazioni simili alle sue. Riusciremo a coglierli di sorpresa sbarcando con le navi» replichi.
Garn annuisce prontamente. «I miei cavalieri li sconfiggeranno in meno di un'ora con l'aiuto della Santa Diana».
«Forse anche senza di lei» mormori. «Trasmetti la nostra decisione a Thayne, io intanto parlo col capitano».
Il capitano ti guarda preoccupato appena gli esponi il piano. «C'è bassa marea» dice. «E c'è un pericoloso banco di sabbia al largo della costa, proprio tra noi e la spiaggia. Non penso che il vento sia abbastanza forte da farci superare la barriera di sabbia e spingerci fino alla riva. Abbiamo bisogno di almeno un altro paio di nodi di vento per navigare a gonfie vele».
Quando riferisci a Garn e a Dalris le preoccupazioni del capitano il bardo si sferra un pugno nel palmo della mano, in segno d'impotenza.
«Forse posso implorare gli spiriti dei venti di mio padre perché ci vengano in soccorso» mormora. «Non sono una sacerdotessa druidica, ma la nostra missione principale è di liberare il sacro sepolcro di Wealwood dallo spietato controllo di Arno. Ciò potrebbe convincere gli spiriti ad ascoltare le mie preghiere, anche se sono più di sette anni che non mi cimento in magia bardica».

Ti chiedi se il piano del bardo potrà funzionare. Anche il tuo Raffica di Vento potrebbe andar bene, e inoltre fornirebbe vento a sufficienza per guidarvi oltre la secca. Comunque temi che il *dweomer* dell'incantesimo possa interferire con la magia druidica di Dalris, sempre ammesso che questa funzioni dopo tutti questi anni.
Se lasci che Dalris faccia un tentativo con le sue preghiere druidiche vai al **122**. Se invece usi Raffica di Vento vai al **134**. Se ritieni che sia meglio lasciar perdere la magia vai al **149**.

129

Non sono riuscito a trovare i peli d'olifante, risponde Rufyl, *ma poiché mi avanzava tempo al loro posto ho preso la lanugine planetaria.*
Focalizzi il potere del Rivela Incantesimi sulle delicate piume opaline. Sotto l'incantesimo una pallida aura violacea circonda il batuffolo della sacra creatura.
«Eccellente! Funziona che è una meraviglia!» esclami.
Prosegui andando al **98**.

130

I rumori provenienti dal retro della fortificazione, e la quiete innaturale dei boschi di fronte a te, ti rendono nervoso. Come vorresti aver avuto il tempo di attivare Rivela Nemici o Rivela Invisibilità!
Cominci ad agitarti, portando il peso del tuo corpo da una parte all'altra, quando senti un lieve strascichio di piedi,

che ritieni un po' insolito per essere provocato dai tuoi movimenti. E prima che tu possa accertarne la provenienza, senti un pugnale che ti si pianta nelle reni strappandoti la vita. ✠

131

«Preferirei attenermi al piano originale ed affrontarli direttamente» dici ai tre compagni, «ma non so se c'è vento a sufficienza per spingerci fino a riva alla velocità necessaria. Torniamo sulle galee e chiediamo al capitano cosa ne pensa. È lui l'uomo di mare».
Thayne slega la sua imbarcazione e si allontana dalla vostra. «Mandateci un segnale dopo averlo interpellato» dice, mentre i suoi uomini riprendono a remare verso la nave dei soldati.
Cosa succede se non c'è abbastanza vento? chiede Rufyl mentre tornate sulla vostra galea.
Forse non riusciamo a raggiungere Wealwood prima che il sole sorga rispondi telepaticamente.
Appena saliti sul ponte vi recate sul cassero, assieme a Rufyl, per incontrare il capitano. Egli ascolta attentamente le vostre proposte, poi solleva la sua faccia barbuta per controllare la forza del vento notturno. Dopo solo pochi secondi fa dei cenni di assenso guardando verso il porto.
«A favore. Potremo essere sulla spiaggia in meno di venti minuti...» dice infine, «... non so se per voi può bastare».
Se decidi di non preoccuparti per l'incantesimo Luce che illumina Saven, e vuoi andare all'attacco del porto, vai al **71**; se la luce ti preoccupa vai al **100**.

132

«Ascoltatemi, Signori dei pianeti inferiori! Desidero la morte immediata di questa creatura!» conclude il semi-Drow.

Gli occhi del tarrasque si spalancano immediatamente e il mostruoso essere muove la testa cornuta da una parte all'altra. Ti aspetti che la bestia indebolita e affamata stramazzi, e che altrettanto faccia Arno. Il tuo vecchio nemico sorride con sicurezza e muove un passo fatale verso il mostro traballante.
Il tarrasque gli dà una sferzata con la sua enorme coda, sfregiando il fianco destro del malefico mago oltre la spessa tunica di velluto. Arno crolla al suolo, gravemente ferito. Il suo bastone raffigurante la morte rotola verso l'altare di pietra, mentre lui cerca di alzarsi sui gomiti per strisciare carponi: ma il tarrasque lo azzanna con una mossa fulminea, strappando dal torso la testa e la spalla del mago e formando un lago di sangue.
La macabra scena ti dà la nausea, e ti lascia più disperato che mai a cercare la maniera di fermare il tarrasque. Mentre il mostro divora come un lupo la carne fresca, sfrecci in avanti, protetto dal tuo Mantello Elfico e cerchi il corpo di Arno dalla testa mozzata. Ignori il corredo magico dello stregone, e speri che qualche componente più interessante faccia fare indigestione alla bestia. Ora hai sperimentato sulla tua pelle gli orrori che ossessionarono l'antico impero Bhukodiano.
Se vuoi servirti del tuo Desiderio Limitato vai al **165**. Se preferisci proseguire alla ricerca della tunica prima di tentare qualcosa contro il tarrasque vai al **20**.

133

Di primo mattino la Palude Sulfurea non sembra poi un posto così infido. Occasionalmente la nebbia si dirada, rivelando dei posti di impareggiabile bellezza selvaggia, gli unici in tutta Tikandia.
Solo Garn, che continua ad avvertire a livello sensoriale la vicinanza di forze malefiche, ti impedisce di goderti a cuor leggero la vista della palude.

Stai usando lo Scettro di Bhukod come guida. Il bagliore della magica arma freme sempre quando la punti in una direzione: quella delle rovine, speri, visto che lo scettro dovrebbe cercare la fonte del suo magico potere. Utilizzando lo scettro puoi viaggiare molto più in fretta di quanto non riusciresti senza, e in poche ore arrivi in una regione sopraelevata.
Lo Scettro di Bhukod balugina più di frequente ora, e le tue pulsazioni aumentano, quasi in competizione con il ritmico *dweomer* dello scettro. Improvvisamente avvisti una grande piramide di terra. Costruita su uno dei lati del tumulo c'è una massiccia arcata in pietra, accanto alla quale si erge una figura... Arno, lo stregone malefico la cui brama di potere sta distruggendo la tua terra! Vai al **172**.

134

«È da tanto che non pratichi la magia druidica» dici a Dalris all'orecchio. «Lasciami tentare con Raffica di Vento. Me lo ricordo meglio di quanto tu non rammenti le preghiere».
L'espressione concentrata del bardo si muta in uno sguardo accigliato, mentre profonde rughe le segnano la fronte. Il volto arrossisce quando infine si rende conto di ciò che le stai proponendo.
«Non permetti che qualcun altro usi la magia in tua presenza? Questo è il punto, vero? Sei geloso di chiunque possiede poteri come i tuoi!»
Lanci uno sguardo feroce al viso furioso, ma sempre bellissimo, del bardo. «Non ho intenzione di litigare con te, Dalris. L'obiettivo immediato è quello di far arrivare le nostre forze sulla costa il più presto possibile. Sono più sicuro della mia magia di quanto tu non lo sia delle tue preghiere druidiche, tutto qui».

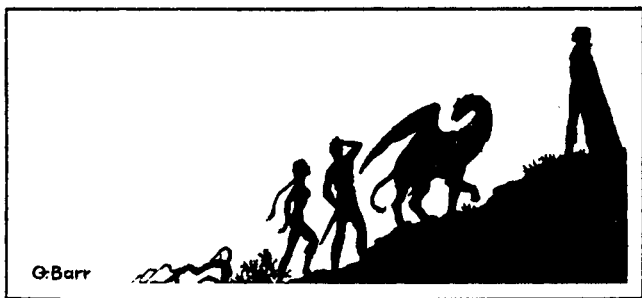
Volti le spalle alla tua furibonda compagna ed allontani dalla mente il risentimento per poterti concentrare sul potente incantesimo Raffica di Vento.
Getta due dadi e aggiungi il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 27 o più vai al **18**; se è inferiore vai al **125**.

135

Il frettoloso tentativo con Anti Magia non ha effetti sulla barriera magica di Arno. Il tenebroso mago sfodera un ghigno e si avvicina, brandendo il suo bastone incantato.
«Sei così debole da non riuscire più a fare un semplice incantesimo di dispersione?» ti schernisce. «Se è così forse non sarai neppure in grado di sopravvivere ad una semplice percossa».
Cerchi di parare il suo colpo con lo scettro, ma il semi-Drow è molto più forte di te. Senti solo il primo degli innumerevoli colpi che ti scarica sul cranio, prima di fracassartelo. Poi non sai più niente, per l'eternità. ✠

136

«La minaccia reale viene da Pazuzu e dai suoi alleati» dici a Jarmel. «Dobbiamo andare al nocciolo del problema, proprio come sta cercando di fare il tuo maestro. Portami da Shanif in modo che possa aiutarlo a combattere questi githyanki e Pazuzu!»
Ma Lord Shanif mi aveva dato istruzioni di...
«Shanif non si trova in posizione tale da poter dare "istruzioni" a nessuno e a nessun proposito!» ti lasci scappare di bocca. «Fai come ti dico!»
L'opinicus socchiude ripetutamente gli occhi, poi ti tende una zampa. Come l'altra volta afferri la mano pelosa e senti lo stesso disorientamento nel tempo e nello spazio. Stavolta, comunque, sei cosciente di un improvviso salto in un grande vuoto, in un'oscurità così intensa da sembrare infi-

nita. Se non fosse per la presa rassicurante di Jarmel potresti dire di aver provato l'esperienza del nulla.
Il viaggio finisce bruscamente quando, ad un tratto, il vuoto si riempie di immagini fluttuanti e distanti che si fondono e si amalgamano costantemente in altre immagini, come accade nel turbinio di minuscole particelle di polvere sotto i raggi del sole. Più vi avvicinate più i componenti si fanno distinti. L'oscurità attorno a voi si schiarisce di colpo quando penetrate nelle immagini e diventate parte di esse.

L'opinicus atterra su una pianura desolata e senza fine. Il "terreno" sotto i vostri piedi non è né solido né liquido, ma di un gas abbastanza denso da poterci camminare sopra. Temi di cadere attraverso la sostanza ovattata: vorresti davvero che fosse più solida. Come se avesse udito il tuo desiderio, il terreno si trasforma immediatamente in un suolo erboso comodamente percorribile.
Che novità sono queste? Altri visitatori nella terra di Gith?
La voce ti echeggia nella testa: è il più autorevole messaggio telepatico mai ricevuto. Ti guardi attorno ma non vedi nulla, tranne il terreno erboso che si estende in tutte le direzioni, con te e Jarmel al centro.
Ecco, devi conformarti al tuo mondo dice l'opinicus che avverte il tuo disagio. *I conflitti sul piano astrale spesso si risolvono con la forza dell'immaginazione. Se le tue imma-*

gini sono più intense di quelle di coloro che ti circondano, esse rimpiazzano le vecchie. È quasi impossibile sopravvivere sul piano astrale senza possedere delle grandi capacità telepatiche.

Un resoconto eccellente, opinicus vi grida nel cervello la voce mentale. *Poiché il tuo amico umano sembra essere sprovvisto di tali qualità, dovremo procurargli una realtà prima che muoia.*

Una forma gigantesca si materializza davanti a voi, una forma orribile che avevi visto solo un'altra volta, nella cattedrale di Saven molti anni fa. Gli occhi da falco sul becco di Pazuzu ti fissano da più di tre metri d'altezza. Il suo corpo umanoide termina con delle zampe scagliose e munite di artigli, tipiche degli uccelli.

Dov'è Lord Shanif? domanda l'opinicus.

Avete sentito la bestia? domanda Pazuzu a qualche entità invisibile. *Chiede del suo maestro!*

Improvvisamente l'aria attorno a voi si riempie di risate e di beffe, proferite in un linguaggio che non riconosci. Delle forme umanoidi cominciano a materializzarsi attorno alle mostruose zampe di Pazuzu, forme che diventano ad ogni istante più orripilanti. Sono guerrieri scheletrici, otto, dalle orecchie appuntite e con delle piume castane al posto dei capelli, adorni di armature ingioiellate e di armi scintillanti.

Githyanki! esclama Jarmel.

Indovinato! esclama Pazuzu. *Ma mi avevi chiesto del tuo maestro. Mostrategli il maride!*

I guerrieri astrali si disperdono, lasciando in vista il gigantesco corpo di Shanif trafitto da decine di frecce e lacerato da profondi tagli. Il grido disperato dell'opinicus penetra con violenza nella tua mente, quando vede il suo signore morto.

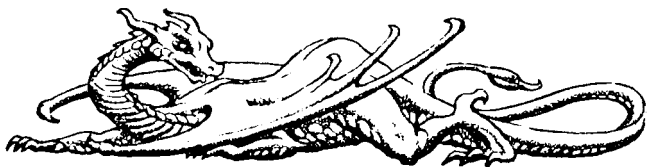
Un cono di luce sfavillante si irradia dagli occhi della bestia ed investe il demone principe. Pazuzu si ripara il muso e fa un balzo all'indietro.

G. Barr

Ammazzatelo! comanda ai githyanki. I guerrieri si lanciano sull'opinicus, colpendolo e pugnalandolo fino alla morte. Le grida di Jarmel nel tuo cervello sono assordanti, e tu sei così straziato dalla sua agonia che cadi in ginocchio sull'erba tenendoti la testa e gridando a tua volta. Il dolore telepatico è così forte che sei perfino sollevato quando l'opinicus soccombe.
Crolli allora al suolo, che non è più erboso, e aspetti il tuo turno. ✠

137

Garn rimane a fissare le luci lontane del porto di Saven che brillano all'orizzonte. «Saremo in grado di vedere il porto vero e proprio entro un'ora» medita ad alta voce. «E a giudicare dall'aspetto di quelle luci Arno potrebbe aspettarci. È quasi mezzanotte, tuttavia quasi tutte le luci di Saven sembrano essere accese».
Annuisci gravemente. «Anch'io sono rimasto a guardare il cielo. O la città di Saven è andata a fuoco o al porto sono tutti svegli. Speravo che dormissero».
«Cosa hai in mente di fare?»
Dalris è arrivata sul cassero così silenziosamente che nessuno di voi l'ha notata. È in piedi dietro al pilota, con la mano sull'elsa della corta spada.
«Sembra che probabilmente verremo accolti da un comitato di benvenuto» riprendi facendo un gesto verso l'orizzonte illuminato.
«Potrebbero aspettarsi un assalto frontale» dice Garn pensieroso, «per cui forse dovremmo modificare i piani. Sarebbe meglio inviare in primo luogo i soldati di Thayne su delle piccole barche. Se riescono a sbarcare e a provocare qualche fastidio potrebbero coprirci mentre sbarchiamo per l'attacco decisivo».
«A questo punto un cambiamento potrebbe creare confusione» interviene Dalris. «I miei uomini fremono dal desi-

derio di combattere. Atteniamoci al piano originale e sbarchiamo con entrambe le navi. Il vento è abbastanza forte da spingerci fino a circa cinque metri dalla spiaggia».
Entrambi ti guardano, sapendo che la tua opinione determinerà l'azione. Le luci di Saven continuano ad illuminare l'orizzonte, e tu devi decidere se mandare in avanscoperta i soldati di Thayne (**164**), o se tentare un assalto in massa con entrambe le navi (**182**).

138

Con Thayne e Garn ai remi ci mettete meno di trenta minuti per raggiungere le prime propaggini della costa di Wealwood. Quel fifone di Rufyl giace tremebondo ai tuoi piedi, a prua, mentre Dalris tiene la barra del timone. Da quel che puoi vedere, a est ci sono dei fuochi lungo la spiaggia.
«Vira a ovest» dici al bardo. «Sembra che da quella parte la fila di fuochi si interrompa. Forse troviamo un luogo di sbarco lontano dalle postazioni delle guardie, così potremo aggirarle e coglierle di sorpresa».
Il bardo non risponde immediatamente. Rimane in piedi, con la testa protesa per sbirciare nell'oscurità, alla tua sinistra. Segui il suo sguardo e vedi una massa scura, addirittura più nera della notte senza stelle.
«Cos'è?» sibili.
«Ecco perché non vedevi i fuochi dei superstiziosi orchi di Arno ad ovest» replica. «Quella è la Cittadella Rock, che segna il confine della zona sud- occidentale di Wealwood.

Tutto ciò che segue verso ovest, da qui alla periferia di Saven, è la Palude Sulfurea».
Appena il bardo menziona il luogo paludoso e selvaggio in cui devi trovare il tempio perduto di Bhukod, un brivido ti percorre la schiena. Perlustri i dintorni della palude con l'incantesimo Infravisione, ma solo per vedere le sagome fugaci di creature selvagge e furtive che stanno in agguato nell'ombra.
«Se non riusciamo a sbarcare nella palude a ovest della Cittadella Rock, potremmo sempre fare in modo da girarci intorno per sorprendere le guardie sulla costa orientale» suggerisce Thayne.
«Sarebbe altrettanto semplice prenderli di sorpresa sbarcando direttamente sulla costa orientale» dice Dalris.
Vai al **13** se vuoi sbarcare nella Palude Sulfurea, o al **52** se preferisci passare ad est della rocca.

139

I peli di olifante sono molto rari, Maestro trasmette mentalmente Rufyl. *Non ne vedo da più di cinquant'anni. Se avessi cominciato a cercarli prima, probabilmente sarei riuscito a trovare qualcosa di adatto con cui sostituirli, ma non c'era molto tempo fino a mezzogiorno.*
Seccato sia con te stesso che per i lamenti di Rufyl cancelli Espulsione dal Libro Tascabile degli Incantesimi di Landor. Non funzionerà senza il componente appropriato.
Cancella Espulsione anche dalla tua Lista degli Incantesimi. Non potrà essere usato in questa avventura. Poi vai al **98**.

140

Sono venuto qui sapendo che avrei dovuto sostenere un confronto col tarrasque dici a te stesso una volta passato il terrore del primo momento. *Bene, ora sembra che il momento sia proprio arrivato!*
Ti incammini verso i resti della porta sfondata dove ti fermi qualche istante ad ascoltare, per farti un'idea del complesso di tunnel e passaggi sottostanti. Il profondo brontolio risuona nuovamente alla tua destra, dove un tunnel si immette nella sala principale. Tieni lo Scettro del Potere davanti a te, come una torcia, e cominci a correre in quella direzione.
«INDIETRO! STAI INDIETRO!»
La voce insistente echeggia nel corridoio, e tu ne riconosci immediatamente lo strano e spiccato accento: è Arno! Evidentemente è arrivato prima di te!
Muovendoti con ancor più circospezione segui una svolta del corridoio, e vedi un pallido bagliore bluastro che proviene da una grande apertura alla tua sinistra. Quando ti avvicini senti un rumore di piedi in corsa, seguito da un altro ringhio del presunto tarrasque. Mentre il terreno ti trema sotto i piedi, qualcosa di pesante si arresta al di là della porta, nella stanza illuminata di blu.
Vai al **168**.

141

Le strade di Saven sono diventate addirittura più sudicie dei vicoli periferici di Freeton, dove una volta prosperavano ladri e malviventi d'ogni specie. Escrementi umani ed animali, immondizie e cadaveri decomposti sono sparsi qua e là sui bordi delle strade. Il fetore è talmente insopportabile che ti meravigli di come faccia la gente a rimanere in città.
Non ci sono molti umani in questo luogo, Maestro dice Rufyl in risposta alla tua domanda inespressa. *Tu e i tuoi*

amici siete le sole menti umane che ho avvertito da quando abbiamo lasciato la spiaggia.
«Il male ci circonda ovunque» borbotta Garn, col bagliore bluastro di Soultooth che si riflette nei suoi occhi.
«E non c'è bisogno di essere un paladino per sentirlo» aggiunge Thayne. Sta camminando accanto a Dalris in mezzo alla strada selciata, tenendo una freccia in ogni mano. La torre squadrata della cattedrale di Saven si profila dietro al prossimo edificio, e al vederla ti chiedi se Dalris e Garn si ricordano dell'ultima volta in cui siete venuti qui, quando Arno e il demone Pazuzu ti sfidarono col potere della scura corona di Lolth.
Stanno pensando proprio a questo, Maestro riferisce Rufyl. *E le immagini sono terrificanti.*
Sei a meno di trenta metri dall'entrata deserta della cattedrale quando, dall'alto, una raffica di frecce vi piove addosso.
Se hai attivato Protezione da Proiettili Comuni vai al **184**.
Se non hai scelto questo incantesimo vai al **154**.

142

Lo sforzo che hai sopportato per utilizzare Desiderio Limitato non può essere prolungato ancora. Le gambe non ti reggono più e cadi sull'antico pavimento.
Arno è leggermente più forte di te, quanto basta per aggrapparsi all'altare di pietra ed estrarre dalla sua tunica di velluto un lungo pugnale tempestato di gemme. Ti mancano le forze per rialzarti in piedi, figuriamoci per combattere il semi-Drow. Con uno sforzo disperato riesci a tirarti sul viso un lembo del cappuccio del Mantello Elfico e a bisbigliare le parole magiche che ti renderanno invisibile sotto la veste incantata.
La scura faccia del mago ti dimostra l'efficacia della tua azione. Muove la testa da una parte all'altra, cercandoti affannosamente nei pressi dell'altare. Capisci quale sarà la

sua prossima mossa e riesci a rotolare via, incuneandoti sotto le scaglie dure come il diamante della coda del tarrasque morto.
Arno si tuffa a terra nel luogo in cui ti trovavi solo qualche attimo fa e comincia a camminare carponi, tastando la superficie. Come speravi fa un largo giro attorno alla carcassa del tarrasque e... attorno a te! Dopo alcuni minuti il tuo rivale smette di cercarti. Toglie dalla tunica un'altra pergamena e sale sul piedistallo dietro l'altare, dove il pannello di energia luminosa continua a inondare la camera rituale con la sua pallida luce azzurrina.
Quando comincia a leggere l'incantesimo ti rendi immediatamente conto che si tratta di Disintegrazione, una delle poche formule che può annullare un Muro di Forza. Quando Arno mormora la parola finale dell'incantesimo nell'ampia sala dell'altare piomba immediatamente una densa oscurità. La sola luce rimasta - al posto del pannello di luce azzurra - proviene da un paio di piccole luci rossastre. Poi, altrettanto improvvisamente, la luce del pannello riappare, ma Arno è svanito, presumibilmente dietro il *dweomer* del nuovo Muro di Forza.
Se intendi usare Teletrasporto Immancabile per seguire Arno al di là del Muro di Forza cancellalo dalla Lista degli Incantesimi e vai al **169**. Se hai un'altra idea vai al **20**.

143

Non vuoi lasciare incustodita l'entrata principale del Tempio del Potere, però ti chiedi anche i motivi del comportamento piuttosto imperioso di Shanif, quando ti ha ordinato di non toccare l'arcata o il masso granitico che la blocca.
Se vuoi ignorare il comando del maride, come pure l'avvertimento magico di tuo padre, e cerchi di oltrepassare la Porta Ermetica vai al **23**. Se credi ancora di dover prestare attenzione alle parole del maride vai al **27**.

144

Non puoi ignorare il messaggio di tuo padre trasmesso da Jarmel, e cioè che devi cooperare con Arno per sconfiggere il tarrasque. *Ma come posso cooperare? In che modo?* ti chiedi osservando Arno che srotola una delicata pergamena e comincia a leggerla alla luce del teschio del suo bastone incantato.
Si tratta di un incantesimo di Desiderio Limitato simile a quello riportato sul tuo Libro Tascabile. In condizioni normali sarebbe potente quasi come un incantesimo di Desiderio, ma non sei sicuro della sua efficacia contro un tarrasque.
Al sicuro, sulla porta, e nascosto dal Mantello Elfico, resti ad osservare le prime fasi del confronto tra Arno e il tarrasque in un misto d'emozioni. L'ideale sarebbe che Arno trucidasse il terribile mostro consumando i suoi incantesimi più potenti nel corso dell'azione, proprio come sta facendo ora. In questo modo potresti sconfiggerlo facilmente, ponendo fine alla doppia minaccia che incombe su Tikandia.
Improvvisamente ti viene in mente che il modo migliore per cooperare con Arno contro il tarrasque è di mettere in comune i vostri incantesimi di Desiderio Limitato per ottenerne uno estremamente più potente, in grado di provocare la morte del mostro.
Vai al **32**.

145

Hai appena il tempo di portare a termine i preparativi e svegliare Rufyl, che gli altri già ti attendono nell'imbarcazione. Il vecchio pseudodrago diventa ancor più irritabile quando si accorge che dovete arrivare a terra su una piccola imbarcazione.
Sono troppo vecchio per tutto ciò, Maestro. Inoltre detesto l'acqua e non so nuotare!

Trasmetti alla bestiolina un leggero rimprovero mentale, rammentandole i suoi doveri. Poi gli leghi una corda attorno alla cintola e lo cali nella scialuppa. Quando a tua volta ti unisci agli altri, Dalris indica una massa scura alla tua destra.
«È la Cittadella Rock» dice, «forma l'angolo sud-occidentale della provincia di mio padre e divide Wealwood dalla Palude Sulfurea ad ovest. Dobbiamo riuscire ad aggirarla. Le guardie di Arno, i semi-orchi, sono talmente superstiziosi che non si avventurerebbero nella palude di notte».
Nessuno risponde mentre il bardo aggiusta il timone e Thayne rema verso la costa selvaggia, a sinistra dell'imponente Cittadella Rock. La ragazza vi guida in un piccolo nascondiglio annidato tra cipressi ed altre forme ombrose coperte di muschio.
«Da quel che ho sentito, la superstizione non basta a tenerli lontani dalla Palude Sulfurea di notte» mormora Thayne. L'elfo sta spingendo l'imbarcazione sulla riva fangosa. Mentre aspettate che la nasconda, Dalris e Garn studiano il terreno molliccio in cerca del sentiero che si inoltra nella palude.
«Quel che hai sentito è vero!» dice Garn, che sta usando le sue capacità clericali per svelare presenze maligne. «Sento che c'è qualcosa di avverso, ma non vedo nulla».
Improvvisamente un tonfo in acqua, a sinistra del paladino, spaventa tutti: la tua Infravisione rivela una grande creatura alata, che si materializza dal nulla proprio a pochi passi dai tuoi amici!
Se hai attivato Rivela Nemici vai al **73**. In caso contrario vai al **45**.

146

Con movimenti precisi, dovuti a una lunga pratica, prendi lo slancio dal bordo della Cittadella Rock, ondeggiando con la leggerezza di una piuma mentre pronunci la frase

incantata. Quasi istantaneamente avverti il *dweomer* dell'incantesimo che ti fa librare nell'aria notturna.
Descrivendo nell'aria un largo cerchio, ti dirigi verso lo spazio che separa i tuoi compagni dalle guardie. Atterri sulla sabbia tra i cespugli alla base della Cittadella Rock, già pronto per usare Nube Fetida.
Cancella Nube Fetida dalla Lista degli Incantesimi, poi lancia due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 29 o più vai al **33**. Se è inferiore vai al **115**.

147

«Cosa stiamo aspettando? È quasi mezzanotte!»
La burbera voce da svirfneblen di Thayne stona col suo leggero accento Elfico. Il soldato è appena salito a bordo della galea e sta sogghignando dietro al suo parasole. Indossa l'armatura gnomica ad anelli di acciaio mitrale, come sempre, ma ha aggiunto al suo armamentario un piccolo zaino da montagna.
«Stavamo aspettando te» risponde Dalris che è appena tornata dagli alloggi del capitano. «Ho fatto rapporto. Siamo diretti alla Palude Sulfurea».
Impiegate soltanto alcune ore di viaggio per attraversare lo Stretto dei Pirati, alla volta della più selvaggia e disabitata

regione di Tikandia. Durante la breve traversata ti appisoli sotto coperta assieme a Rufyl: siete entrambi esausti per i preparativi della scorsa notte. Ti sei appena coricato quando Dalris viene a interrompere il tuo sonno profondo.
«Siamo arrivati nei pressi della costa» dice. «Raccogli le tue cose e sveglia Rufyl. Ti aspettiamo sulla barca».
La snella figura del bardo vestita di pelle è svanita, mentre tu cerchi ancora di scacciare il sonno dal tuo cervello. Consapevole dell'oscuro, miasmatico luogo in cui stai per recarti, focalizzi l'energia mentale sull'incantesimo permanente di Infravisione. Sottrai un punto dall'Intelligenza.
Può anche darsi che a questo punto desideri attivare uno o più degli altri incantesimi permanenti:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

Segna quelli scelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi che appare sul Foglio d'Identità, e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato. Poi vai al **145**.

148

Desiderio Limitato è uno dei più potenti, ma più pericolosi, incantesimi. Chiaramente devi fare molta attenzione al modo in cui formuli un desiderio. Il tuo è un desiderio semplice, che puoi leggere dalla pergamena di Landor sostituendo le parole standard con quelle adatte al tuo caso.
Ascoltate il mio desiderio, forze del piano inferiore! Desidero trovare la Tunica degli Arcimaghi!
Nell'istante in cui completi l'incantesimo la pergamena prende fuoco, ma senza emanare fumo o calore, e si riduce

tra le tue mani in un sottile strato di cenere bianca. La vista comincia ad offuscarsi. È come se tu fossi in piedi, perfettamente immobile, in una bottiglia che gira vorticosamente, e i cui lati incurvati corrispondono alle colonne ed alle pareti dell'antica stanza. Ben presto le immagini diventano così indistinte che non vedi più nulla, finché il *dweomer* non ti trasporta in una piccolissima stanza.
Vai al **99**.

149

«Talvolta usare magie deboli è più pericoloso che non usarne affatto» dici al capitano. «La mia Raffica di Vento non è abbastanza forte da far spostare le galee, e Dalris non usa i suoi poteri druidici da molti anni. Propongo semplicemente di issare tutte le vele possibili».
«Poggia verso la costa» grida all'uomo al timone. «Issare tutte le vele! Dateci sotto, fannulloni!» Le sue grida fanno alzare dalle brande tutto l'equipaggio. I marinai escono dai portelli e ben presto popolano le sartie come ragni a quattro

zampe che sgambettano su gigantesche ragnatele nere. Le vele si spiegano e l'equipaggio si raccoglie sul ponte.
«Il vento!» grida uno degli uomini mostrando a gesti le vele che non si tendono. «Possiamo arrivare a dieci nodi, ma non di più. Non basta per farci superare la barriera di sabbia».
«Vento! Sempiterno giovane vento. Non lo sentite? Questo è il vento che viene dagli dei, fresco, costante e abbastanza forte per spingerci oltre la secca!»
Ti volti per vedere Dalris, che sta con le mani alzate, non per misurare il vento, ma per finire una preghiera. Dopo tutto ha deciso di invocare gli spiriti del vento di suo padre, e loro le hanno risposto.
Il bardo alza il capo, esitando, e si gode lo splendido vento che ha convocato. «Non potevo permettere che l'invasione fallisse a causa di uno stupido banco di sabbia, Carr, mi dispiace».
«Anche a me dispiace, Dalris. Mi dispiace di non averti detto subito di procedere con le preghiere. Grazie».
Vorresti dire qualcosa di più al bardo, ma la nave sta correndo verso la spiaggia Tikandiana e ti restano pochi minuti prima dell'inizio della battaglia per equipaggiarti con Infravisione e gli altri incantesimi permanenti di cui potresti aver bisogno:

Comprensione dei Linguaggi
Rivela Nemici
Rivela Invisibilità
Rivela Incantesimi
Protezione
Protezione da Proiettili Comuni
Leggi Magia
Lingue

Segna quelli prescelti come "attivi" sulla Lista degli Incantesimi e ricorda di sottrarre 1 punto d'Intelligenza per ogni incantesimo attivato, Infravisione incluso. Poi vai al **156**.

150

Cammini da solo fino in cima al molo più lungo, finché non ti trovi direttamente sotto l'intenso *dweomer* dell'incantesimo Luce Continua del tuo rivale. Nonostante il pericolo che si cela nelle acque sottostanti, fremi per l'emozione del combattimento, anche se Arno non è in vista. Trasformi la tua eccitazione in energia mentale e la focalizzi direttamente sull'enorme disco di luce che sta sospeso sopra di te.
«*Vyehdo!*» gridi, quando il *dweomer* di Rivela Incantesimi raggiunge il suo zenit.
Cancella Rivela Incantesimi dalla lista, poi getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 32 o più vai al **162**; se è inferiore vai al **171**.

151

Il mago dei Drow aggrotta le sopracciglia, ma annuisce col capo.
«Bene» dice. «Comincia al mio segnale».
Studi i movimenti del tarrasque finché non riesci a prevedere la sua prossima posizione attorno al tavolo, in modo che la concentrazione non venga distolta da qualche balzo improvviso. Quando sei pronto mandi il segnale ad Arno: alzi un dito, poi due, poi tre, e cominci a leggere la pergamena di Landor mentre il tuo infido collega mormora la formula leggendola dal suo rotolo. Il tarrasque ha gli occhi fuori dalle orbite per il terrore, e voi potete solo immaginare quale forza interna egli avverta o provi mentre i *dweomer* combinati lo distruggono. Il mostro antico, indebolito da secoli di digiuno, è più vulnerabile alla vostra magia di quanto non lo fosse davanti a quella di un'intera nazione di re maghi! Con un tremendo sibilo e un colpo della coda spinosa il tarrasque stramazza al suolo, nella stanza dell'altare. Quando l'orrenda bestiaccia muore, senti un'opprimente debolezza impadronirsi di ogni nervo e muscolo del

O.Barr

tuo corpo, una debolezza che ti prosciuga completamente della poca energia che ti era rimasta.
Tira due dadi e sottrai il risultato dall'Energia Vitale. Se il totale è minore di 4 vai al **142**. Se è maggiore vai al **54**.

152

La sensazione che segue è quella di essere trasportato lontano dal tempio. Delle parole prendono forma nella tua mente, pur senza essere udite, e per un attimo pensi che Rufyl ti abbia trovato.
Ascoltami! Devi riprenderti! La situazione è grave! Dobbiamo agire in fretta!
«Ti sento, Rufyl» mormori cercando di aprire gli occhi. Quando infine riesci a socchiuderli per vederci un po' ti accorgi che è stato il servitore del maride, l'opinicus, a portarti via dal tempio. Cerchi di muoverti, ma le gambe non rispondono affatto!
Per il momento non cercare di muoverti. Sto preparando un incantesimo sanante che riparerà alcuni dei danni subiti dal tuo cervello.
Il comando mentale dell'opinicus è talmente persuasivo che sospetti abbia qualcosa di magico, ma soffri troppo per combatterlo.
Ad un tratto la tua mente si riempie delle più strane sensazioni mai provate in assoluto. È come se potessi vedere le singole cellule del tuo cervello, individuando immediatamente quelle danneggiate irreparabilmente e quelle che necessitano di venir riparate. Appena il *dweomer* dell'incantesimo sanante di Jarmel identifica i bersagli, le cellule danneggiate cominciano a riprender vita come se fossero comandate da un processo interno.
Lancia due dadi e aggiungi il risultato alla Forza Vitale che ti è rimasta, tenendo presente che non puoi superare il punteggio iniziale. Poi vai al **49**.

153

I simboli scritti sopra l'arcata sono nello stesso oscuro linguaggio Elfico che avevi osservato dal tuo studio nella sfera di cristallo. Poiché non hai avuto tempo di studiare questa scrittura antica, focalizzi il *dweomer* di Comprensione dei Linguaggi sui simboli scolpiti. Siccome questo incantesimo è permanente, non hai bisogno né di incantesimi né di parole magiche, a differenza della prima volta che Thayne te l'aveva insegnato, più di dieci anni fa.
I geroglifici di pietra sembrano ricomporsi nella tua mente appena l'utile incantesimo li traduce in caratteri comuni:

ENTRATE IN QUESTO TEMPIO
DEBOLI ED UMILI MAGHI
*
USCITE DA QUESTO TEMPIO
O VOI ESPERTI DEI PIÙ GRANDI POTERI

Puoi immaginare l'impressione che una tale iscrizione potrebbe aver fatto ai maghi inesperti dell'antica Bhukod, che arrivavano dalle più lontane provincie per studiare le arti arcane in quello che era il più grande centro di magia del mondo.
Sorridi tristemente all'ironia della pietra, che sigilla i più potenti maghi della storia all'interno del "Tempio del Potere" con un terribile tarrasque.
Se vuoi tentare di aprire l'arcata vai al **23**. Se ritieni di dover sorvegliarla, come ti era stato detto, vai al **27**.

154

Appena un'altra scarica di frecce cade sulla strada , individui una figura indistinta proprio sopra di voi. Non sta mirando a te, perché non può vederti sotto il Mantello Elfico, ma Thayne si trova proprio in mezzo alla strada.
Balzi improvvisamente in avanti per cercare di mettere fuori tiro il vecchio elfo, proprio mentre la freccia arriva

sibilando verso di lui. Quando il corto dardo metallico ti si conficca alla base del cranio, hai solo una frazione di secondo per rammaricarti di non aver attivato la Protezione da Proiettili Comuni. ✠

155

Al sicuro, da dietro la porta, resti ad osservare la macabra danza di morte attorno all'antico altare. *Forse dovrei lasciare che il tarrasque lo divori* pensi con freddezza. *Mi libererei di un problema, in ogni caso. Dopo dovrei escogitare un modo per fermare il tarrasque, ma almeno non dovrei più preoccuparmi di Arno.*

Il tuo tenebroso rivale ha aperto una pergamena ed ha cominciato a leggere le antiche parole elfiche. Riconosci immediatamente l'incantesimo Desiderio Limitato. Ti eri già chiesto se il tuo Desiderio Limitato sarebbe stato sufficiente per fermare il tarrasque, dal momento che è la formula più potente del tuo Libro Tascabile.

Improvvisamente ti rendi conto che due Desideri Limitati, entrambi finalizzati alla morte del tarrasque, lo ucciderebbero senz'altro. *Ma chi mi assicura che io ed Arno vorremo veramente cooperare?* ti chiedi. Se vuoi lasciare che Arno e il tarrasque si combattano tra loro mentre tu resti ad

osservare vai al **46**. Se vuoi rischiare di unire le forze a quelle di Arno in modo da affrontare assieme il tarrasque, vai al **32**.

156

Il vento soprannaturale guida le due galee fino a una distanza di più di venti metri dalla spiaggia sabbiosa. I ponti dei vascelli brulicano di uomini e di cavalli che si arrampicano, scavalcano, balzano fuori dalla nave in tutti i modi possibili. Tu e Rufyl rimanete dietro ai soldati, assieme a coloro che non combattono, ed osservate lo sbarco che non vi ha provocato troppe difficoltà.
«Penso che le guardie di Arno saranno così prese alla sprovvista che fuggiranno sulle colline», sostieni dopo che Garn e Thayne ti hanno riferito che l'invasione è ormai avviata. «Dov'è Dalris?»
«Con i suoi Kandiani, a offrire un sacrificio druidico di ringraziamento» risponde Garn. Avverti una nota d'arroganza nella reazione del cavaliere nei confronti di ciò che considera una religione "primitiva".
«Sono stati i suoi venti druidici a portarci fin qui» rammenti al paladino.
«Stavamo pregando tutti» replica, proprio quando Dalris vi raggiunge nei pressi della costa.
«Tikandia!» esclama con gioia profonda alzando nella scura notte le braccia rivestite di pelle. «Ce l'abbiamo fatta!»

«Non ancora» le dici. «Non abbiamo ancora cominciato a muoverci nella regione montuosa dove sono appostati i Cavalieri della Verità di Arno. E non ci siamo inoltrati nella palude per fermare Arno prima che liberi il tarrasque. No, Dalris, penso che il divertimento debba appena cominciare!»
«Ebbene cosa stiamo aspettando? Ho sentito che la Palude Sulfurea è addirittura affascinante di giorno!» vi incita col fuoco dell'eccitazione negli occhi scuri.
Vai al **133**.

157

Sei veramente contento di vedere che i sospetti e gli sguardi accigliati dei tre svaniscono appena concludi il racconto. Solo Garn dice di avere un problema a proposito dei tuoi suggerimenti.
«Capisco che dobbiamo fermare Arno immediatamente» dice il paladino, «tuttavia non sono d'accordo che i nostri coraggiosi soldati sacrifichino le loro vite soltanto per una tattica diversiva. Ciò è assolutamente inaccettabile per un cavaliere che si è votato al servizio della Benedetta Diana!»
«Sono dalla tua parte» afferma Dalris.
Dai un'occhiata a Thayne, che annuisce semplicemente. Riconosci le ragioni dei tuoi amici ed alzi le spalle in segno d'assenso. «Allora faremo a meno di considerare un tale piano» annunci. «Dobbiamo limitare la nostra invasione a tre possibilità: un assalto allo scoperto a Saven o a Wealwood, oppure un'infiltrazione clandestina attraverso la Palude Sulfurea. Studierò le tre situazioni e domani vi farò sapere la mia decisione. Ora andate a casa e riposatevi. Le prossime ventiquattr'ore potrebbero decidere il futuro di Tikandia».
Appena il rumore dei passi dei tuoi compagni si fa indistinto sulle scale, ordini al Servitore Invisibile di chiudere la

porta col chiavistello e intanto vai a prendere una delle pergamene di tuo padre.
Se hai già mandato Rufyl in cerca dei componenti per gli incantesimi vai al **116**, altrimenti vai al **9**.

158

Pronunciando le parole finali dell'incantesimo Ragnatela ti infili nell'entrata del tempio. Una rete di fili incantati si forma istantaneamente, drappeggiando l'arcata alle tue spalle. Arno ti segue col suo bastone dal teschio d'avorio, ma si impiglia nelle fibre intrecciate. Il tenebroso mago si dimena istintivamente, ma con l'unico risultato di restare ancor più impigliato nelle resistenti ragnatele. Gradualmente smette di lottare, e alla fine ti accorgi che è saldamente immobilizzato.
«Arrivederci, Arno» gli dici. Il mago ti maledice imprecando violentemente, mentre tu parti alla ricerca della Tunica degli Arcimaghi.
Hai appena mosso un passo nell'oscurità del tempio sotterraneo, quando avverti delle pulsazioni sulla schiena. Provengono dallo Scettro di Bhukod, protetto dal suo soffice fodero. Quando lo tiri fuori, dalla sua triplice estremità si sprigiona un bagliore simile a quello di un incantesimo Luce, che illumina istantaneamente l'anticamera.
Seguendo la mutevole aura attraverso gli orripilanti resti della centenaria furia del tarrasque, imbocchi un lungo corridoio che conduce nelle profondità del suolo. Seguendo un percorso tortuoso passi davanti a diverse stanze dalle porte sfondate, in cui la bestiaccia è andata a rovistare in cerca di cibo. Ma tu non abbandoni il passaggio principale, finché questo non si apre in un'enorme sala con numerose colonne marmoree che sostengono un soffitto in pietra massiccia. Vai all'**89**.

159

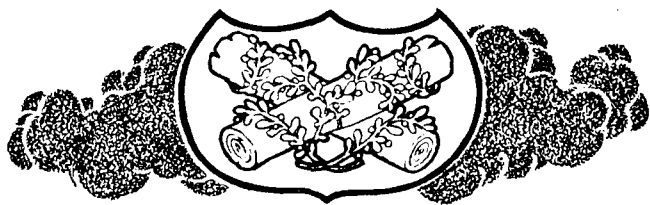
Il sorgere del sole è poco lontano, quando avvisti la linea di sabbia bianca che separa l'oscurità del mare dal primo chiarore nel cielo. Dalris e Garn sono scesi sotto coperta per preparare allo sbarco i loro uomini, e Rufyl si è rannicchiato ai tuoi piedi per riposare, appallottolando il suo corpo squamoso.
I pensieri dell'imminente scontro con Arno sono disturbati dall'improvviso arrivo di un marinaio, che esce dall'ombra del ponte centrale.
«Cosa c'è?» chiedi, risentito per l'intrusione in quel poco tempo che ti resta per startene un po' da solo.
«Un segnale dalla galea degli elfi, Mago Delling. Vogliono sapere se hai intenzione di mandare degli esploratori sulla costa prima dello sbarco. Cosa devo riferire?»
Dai un'occhiata al cassero, chiedendoti se è il caso di convocare Garn e Dalris (**3**). Se ti interessa solo andare avanti, e prendi da te la decisione vai al **34**.

160

Arno è del tutto impreparato all'incantesimo Ragnatela, forse perché si aspettava che tu lo attaccassi piuttosto che sprecare un incantesimo per chiudere l'arcata. Muovi rapidamente le mani, imbrattate delle ragnatele che porti con te proprio a questo proposito: poi, prima che Arno possa riprendersi dalla sorpresa, mormori la parola magica e focalizzi il suo *dweomer* sull'entrata del Tempio del Potere. Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 27 o più vai al **158**. Se è inferiore vai al **208**.

161

Non hai mai usato il Teletrasporto Immancabile di tuo padre, ma supponi che sia un incantesimo più sicuro del comune Teletrasporto, del quale sai per esperienza che non è per nulla affidabile.

Strappi in fretta la pagina dal Libro degli Incantesimi e cominci a leggere la breve formula:
«*Vi chiedo, poteri di ogni dimensione, di sospendere le leggi dell'essere. Cancellate la mia esistenza da questo punto temporale e spaziale e ricreatela...*»
Con orrore ti rendi conto che a questo punto devi fornire l'esatta indicazione. *Dovevo preparare l'incantesimo in anticipo*, pensi con angoscia. *Ne conoscevo di migliori, invece di cimentarmi con una formula sconosciuta, specialmente con una così...*
I tuoi pensieri svaniscono nel nulla, come la tua esistenza nel mondo materiale. ✠

162

Sussulti quando senti un'intensa fuoriuscita di energia lasciare il tuo corpo. Il disco di luce brillante sembra caricarsi, diventando così acceso da farti bruciare gli occhi. In qualche modo riesci a restare in piedi e continui a focalizzare il *dweomer* magnetico di Rivela Incantesimi al centro del disco.
Con un lampo finale la grande massa di luce si offusca improvvisamente e svanisce. Nello stesso istante crolli sul molo, con gli occhi carbonizzati e il corpo vuoto come un guscio di conchiglia.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dall'Energia Vitale. Se l'incantesimo ti ha prosciugato tutte le energie fino a ridur-

le a 0, l'azione eroica ti è costata la vita. Se hai ancora punti di Energia Vitale continua andando al **105**.

163

Ti metti in testa il cappuccio del mantello incantato e segui le curve della fortificazione del tempio, in direzione delle voci. Ti muovi velocemente, ma con passo leggero, facendo attenzione a non calpestare ramoscelli che si spezzerebbero, rendendo vana l'invisibilità del mantello. Ti sei avvicinato abbastanza da riuscire a distinguere cosa stanno dicendo i misteriosi individui, quando una voce familiare ti risuona telepaticamente nel cervello.

Maestro! Sei qui!

Segue un improvviso fruscio nel sottobosco, e il tuo amico pseudodrago ti rintraccia sia fiutandoti sia seguendo il tuo pensiero. I tuoi amici di Seagate sono dietro a lui: Dalris appare per prima, proprio nel momento in cui lo pseudodrago si accuccia presso il tuo corpo invisibile come un cane da caccia addestrato che ha puntato un fagiano.

«Carr, sei qui?» grida la ragazza preoccupata.

«Dov'è quel disertore?» aggiunge Thayne. La sua figura ben piantata, vestita della nera armatura mitrale ad anelli, appare al fianco di Dalris solo qualche secondo dopo l'arrivo di Rufyl e del bardo.

«Sono qui» rispondi, togliendoti dal viso un lembo del mantello.

«Perché ci hai lasciati?» chiede Dalris in tono amaro. Ogni traccia di preoccupazione è scomparsa dalla sua voce. Ti aspetti di vederla arrabbiata con te per essertene andato con l'opinicus, ma l'espressione ferita e consumata dalla rabbia che vedi sul bellissimo volto della barbara ti lascia sorpreso.

«Sì, Delling» esclama Garn. «Perché ci hai abbandonati quando avevamo più bisogno di te?» Non avevi mai sentito il paladino parlare a nessuno con una tale freddezza nel

tono di voce. Inoltre ti chiama per cognome solo quando è veramente adirato.
Perdi due punti di Carisma. Se avevi lasciato i tuoi amici prima dell'invasione, vai al **173**. Se li avevi abbandonati in un altro momento vai al **200**.

164

«Segnalate a Thayne di calare le imbarcazioni» dici a Garn e a Dalris. «Gli Elfi vedono al buio meglio degli umani, e anche il loro udito è più sviluppato. Se Arno ha concentrato le forze nel porto, allora i nostri avranno più possibilità di infiltrarsi a Saven sbarcando un po' più lontano».
Garn rimane in silenzio per un attimo, poi annuisce. «Possiamo calare le vele ed aspettare al largo finché i soldati non attaccano. Allora, cogliendo la direzione del vento, giungeremo alla spiaggia in pochi minuti, proprio come aveva proposto Dalris. Sarebbe più saggio tenere l'altra nave in acqua, comunque, nel caso dovessimo averne bisogno per fuggire».
«Darò io il segnale a Thayne mentre voi preparate i guerrieri» dici.
Vai al **53**.

165

Un solo Desiderio Limitato non può fermare quel mostro, ma due dovrebbero farcela! pensi.
Sgattaioli tranquillamente dietro l'altare, sul lato opposto a quello dove la bestia sta gozzovigliando, poi liberi la faccia dal mantello ed apri il Libro Tascabile alla pagina di Desiderio Limitato, e cominci a leggerlo a voce alta.
Tra un morso e l'altro il tarrasque si ferma, con dei brandelli di stoffa di velluto marrone che gli insozzano il mento. La bestia si protende in avanti con fare sinistro, così vicina che riesci a sentire l'odore del sangue nel suo alito. Controlli la

paura, sicuro di poter dominare il mostro con la freddezza e la convinzione.
Ma scoprirai fin troppo presto di esserti sbagliato. ✠

166

L'ultima volta che hai usato Teletrasporto è stato quando ti sei ferito irreparabilmente all'anca. Quello che era cominciato come un semplice esperimento si era rivelato un disastro. Avevi provato a spostarti telepaticamente a meno di cinquanta metri dalla Scuola di Scienze Arcane, e ti eri materializzato in un grande albero, con la gamba destra incastrata nel tronco. Eri rimasto bloccato per trenta minuti prima dell'arrivo degli aiuti.
Adesso sei restio ad arrischiarti col pericoloso ed imprevedibile *dweomer*, però chiudi gli occhi e ti concentri sulle tue paure, facendo forza su te stesso per superarle. Infine ti senti risollevato dall'ansia e porti il pensiero sull'incantesimo memorizzato di Teletrasporto.
«Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportare il mio essere fisico nel luogo in cui si trova l'oggetto evocato dai miei pensieri!»
Appena finisci di pronunciare l'ultima sillaba concentri il ricordo sulla scena finale studiata nella sfera di cristallo. Immagini di essere all'interno del tempio, ad osservare i sacerdoti Bhukodiani che preparano la loro arma finale contro il tarrasque: la Tunica degli Arcimaghi.
Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 33 o più vai al **195**. Se è minore di 27 vai al **181**. Se il totale è tra 27 e 33 vai al **99**.

167

Dubiti che uno qualsiasi degli incantesimi difensivi possa penetrare lo scudo incantato di Arno, quindi decidi di usare il tuo prezioso Anti Magia per distruggere la magica barricata del tuo avversario.

«*Vyehdo!*» gridi, agitando le mani come si fa quando si vuole scacciare qualcosa.
Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 28 o più vai al **117**. Se è minore vai al **135**.

168

Avanzi lentamente verso la soglia di pietra, e sporgi la faccia finché non riesci a dare un'occhiata nella stanza retrostante. Vedi una sala, antico luogo di culto, dominata da un massiccio altare circolare collocato su un piedistallo somigliante ad un basso fungo. Poco oltre l'altare, sul retro della sala, c'è uno stretto pannello di luce azzurrina luccicante che illumina l'intero ambiente.
Solo allora vedi il tuo antico rivale, per la prima volta dai tempi della Scuola di Scienze Arcane. Arno indossa una tunica di velluto marrone e tiene stretto in pugno un bastone che termina con un teschio illuminato. Di fronte a lui, dall'altra parte dell'altare, c'è il mostruoso tarrasque dalle corna appuntite, proprio come l'avevi visto nella sfera di cristallo! I due avversari si guardano con reciproca diffidenza. Ogni volta che uno si muove, l'altro pareggia la distanza spostandosi nell'altra direzione. Se la posta non fosse così alta, questo duello sarebbe uno spettacolo davvero interessante.
Se hai ricevuto il messaggio di Jarmel, l'opinicus, da parte di tuo padre, vai al **144**. Altrimenti vai al **155**.

169

Respiri profondamente per alcuni minuti cercando di rilassarti e poi cominci a leggere ad alta voce la formula di Teletrasporto Immancabile in antico Alto Elfico, nella soprannaturale luce azzurrina della camera dell'altare.
Vi chiedo, poteri di ogni dimensione, di sospendere le leggi dell'essere. Cancellate la mia esistenza da questo punto

temporale e spaziale e ricreatela in uno spazio libero al di là del dweomer del Muro di Forza.

L'inchiostro sbiadito della pergamena svanisce appena termini di leggere ogni singola parola. Nell'istante in cui pronunci l'ultima, ti accorgi che il pavimento è cambiato e senti la voce tracotante di Arno.

«Benvenuto nella sala della tunica, Mago Delling». E con un ghigno aggiunge: «La tua abilità nel raggiungere questo posto mi sorprende!»

Il mago semi-Drow è in piedi all'interno di un pentagramma luminescente che porta lo stemma di Lolth. In aggiunta al suo bastone col teschio e alla corona della Regina Nera, Arno indossa una vecchia tunica di lana grigia che gli sta a pennello, come se fosse stata cucita apposta per lui. Il bagliore bluastro del Muro di Forza fa apparire più chiara la sue pelle olivastra, fondendola coi riflessi blu dei suoi conturbanti capelli argentei.

Al di fuori del pentagramma vedi i resti mummificati di ciò che, a giudicare dai gioielli e dai brandelli di abiti signorili sopravvissuti a cinque secoli, dev'essere stato un dignitario Bhukodiano.

«Contempla l'ultimo arcimago di Bhukod! E quello nuovo! Le sole reliquie che mi mancavano per completare la mia potente collezione erano quelle rubate da tuo padre proprio in questa stanza quasi cinquant'anni fa: la Corona di Aerdrie e lo Scettro di Bhukod. So che porti con te lo scettro. Dammelo!»

Sai bene che non riuscirai a opporti al potere della Tunica degli Arcimaghi, specialmente nello stato di debolezza in cui ti trovi. La tua sola speranza è che lo Scettro di Bhukod abbia su Arno lo stesso potere di assorbimento d'energia che ebbe su Thayne e su tuo zio Beldon, molti anni or sono. Porgi il bastone magico al tuo nemico, chiamando a raccolta le forze in attesa della scarica di potere che, come l'esperienza ti ha insegnato, dovresti avvertire appena Arno lo toccherà.

Ma quando Arno afferra le tre perle con la sua mano nera, accade l'esatto contrario. La TUA energia scorre attraverso lo scettro nel SUO corpo. Crolli a terra, privo di qualsiasi controllo muscolare. La Tunica degli Arcimaghi cambia colore e tessuto, diventando istantaneamente di una tinta scurissima e trasformandosi in pregiata e morbida pelle nera.

Le ultime parole che senti prima che la tua energia vitale svanisca del tutto è un raggelante richiamo ai tuoi errori. «Ascoltami, Ancella di Lolth. Il tarrasque è morto, e ora i segreti dell'antica Bhukod appartengono a Lolth per merito del suo devoto servitore Arno. Ti scongiuro di metterti al mio servizio come hai fatto per la tua padrona, la mia amata Regina assoluta dei Drow!» ✠

170

Aspetti i tuoi compagni nel corridoio, incapace di restare nella stanza dell'altare in mezzo ai raccapriccianti rumori del pasto del tarrasque. Mentre attendi esamini alcuni dei rotoli di pergamena che hai trovato nelle tasche di Arno. La maggior parte sono promemoria di incantesimi di vario genere. Alcuni maghi li annotano in continuazione, altri, come te, insistono a voler memorizzare le formule magiche.

Continui a frugare tra le cose di Arno finché non trovi un sottile rotolo con diversi sigilli di cera spezzati, come se fosse stato letto e poi di nuovo sigillato molte volte. Spezzi il sigillo più recente e dai un'occhiata alla formula. Poi cominci a leggerla attentamente, guardando di tanto in tanto l'aura azzurrina all'interno della porta. Hai appena finito di leggerla quando un rumore di passi che proviene dal corridoio in pietra annuncia l'arrivo dei tuoi compagni e amici.
Il vecchio Rufyl è il primo ad arrivare. *I tuoi pensieri sono talmente deboli! Sei ferito, Maestro?* ti chiede il devoto servitore.
Sono solo molto stanco rispondi.
«Dove diavolo ti eri cacciato?» chiede Dalris, arrivando di corsa dietro Rufyl. C'è qualcosa che va oltre la rabbia, nella voce del bardo, qualcosa di positivo e benevolo che ti lascia sorpreso.
«E cosa sono queste novità sulla Corona di Aerdrie?» domanda Thayne con un tono di voce sospettoso. «Ho promesso ad Estla che non l'avrei persa di vista neppure un attimo, e a lei nessuno può mentire!»
«Ho bisogno di due cose da voi» annunci. «La prima è il coraggio. Mi serve perché teniate lontano il tarrasque da questa stanza abbastanza a lungo da permettermi di impadronirmi della Tunica degli Arcimaghi. La seconda è la fiducia. Devo avere la Corona di Aerdrie in modo da poter controllare il guardiano della tunica. Non chiedetemi chi o che cos'è il guardiano della tunica. So solamente che ce n'è uno».
Dalris e Garn scambiano una bieca occhiata con Thayne. Hai l'impressione che abbiano già considerato questa tua richiesta, per quando, e se, ti avrebbero rivisto. Sai bene che il loro coraggio è fuori questione, ma la fiducia è una cosa difficile da comprare, visto che li hai lasciati soli nella Palude Sulfurea senza curarti di dare spiegazioni.

Lancia due dadi e aggiungi il risultato al Carisma. Se il totale è 16 o più vai al **192**. Se è inferiore vai al **211**.

171

Puoi sentire la tremenda energia dell'incantesimo Luce Continua che cerca di invadere la tua mente, mentre il Rivela Incantesimi lo attrae verso di te. La magia fa irruzione nel tuo cervello con una tale violenza che per un attimo perdi i sensi, non tanto a lungo da cadere, ma abbastanza per farti perdere la concentrazione.
«Maledizione» mormori, rendendoti conto di aver sciupato uno degli incantesimi più potenti. Poi riversi la frustrazione in una direzione più appropriata: Arno! Ti volti e ti affretti verso la torre di guardia. Dalris e Rufyl sono in piedi all'esterno dell'entrata principale, ma tu li sorpassi.
«Carr! Dove stai andando?» grida il bardo.
«Alla cattedrale. L'unico modo per spegnere quell'incantesimo è distruggere chi l'ha creato!» gridi alle tue spalle. «Vieni, Rufyl! Dalris, unisciti agli altri. Vi aspetterò all'accesso principale».
Vai al **141**.

172

Il tuo vecchio nemico indossa la Corona di Lolth, proprio come l'ultima volta in cui l'hai visto, ma i suoi capelli non sono più una nera massa arruffata: una chioma grigio-argentea gli ricade sulle spalle coperte dal velluto marrone del suo prezioso abito da stregone. Le sue mani ancora scure sono sollevate verso l'iscrizione in cima all'arcata. Con una impugna una bacchetta che termina con un teschio di avorio scolpito, mentre con l'altra tiene una pergamena ancora arrotolata.
«È Arno!» grida Garn. «Sta liberando il tarrasque! Fermatelo!»

G. Barr

Il terribile mago guarda velocemente nella vostra direzione, ma poi torna al suo incantesimo come se non vi avesse neppure visto. *Ecco in che cosa si distingue un mago professionista*, pensi tra te ammirando la sua disciplina e il suo autocontrollo.
Dalris si è già inginocchiata ed ha sollevato l'arco sopra la spalla. Le pulsazioni ti aumentano mentre prende la mira verso la testa del tuo rivale... ma niente da fare! La freccia dalla punta di ferro colpisce una barriera invisibile, a circa un metro dal bersaglio: una pioggia di scintille è la sola ricompensa che Dalris si guadagna per la sua eccellente maestria. Il bardo non perde tempo e incocca una seconda freccia.
«Non sprecare colpi» le dici. «È uno scudo Protezione da Proiettili Comuni. Non l'hai neanche toccato, ma posso provarci io».
Sei in fase di preparazione di uno dei tuoi incantesimi, quando una violenta esplosione nei pressi dell'arco manda in frantumi il terreno attorno a voi. Il masso granitico sigillato con Porta Ermetica, che proteggeva l'entrata del Tempio del Potere, si è sgretolato ai piedi di Arno, ed ora il mago si precipita nell'antica apertura.
«Seguiamolo» gridi, zoppicando il più in fretta possibile a causa della tua anca ferita. Dalris è la più veloce di tutti e raggiunge l'arco per prima. Ma all'improvviso ti accorgi che una nube di fosforo sta esplodendo nell'oscurità dell'interno!
«NON ENTRARE, DALRIS!» gridi mentre l' incantesimo Muro di Fuoco cala una tenda infernale davanti all'entrata. Il bardo si schiva, con l'agilità di un felino, riparandosi la faccia con un braccio; Garn la accompagna a una distanza di sicurezza, mentre tu resti con Thayne e Rufyl ad osservare il muro di fiamme.
«È bravo. Davvero bravo!» mormora Thayne. «Sospetto che sia vero ciò che dicono su quelli del suo stampo».

«Di che stampo?» chiedi al vecchio mago errante.
«Vuoi dire che non riconosci la combinazione di quel colore di pelle e di capelli? È un semi-Drow! Il tuo vecchio rivale è in parte Elfo Oscuro e porta la Corona di Lolth, il che lo rende ancor più potente. Penso che avrai un bel daffare con lui, Carr!»
Ciò che Thayne afferma è vero, Maestro aggiunge Rufyl attraverso un messaggio mentale. *Non è la prima volta che incontro la sua razza: i loro intenti sono rivolti soltanto al male.*
«Dove andiamo ora?» chiede Thayne.
«Dietro di lui» rispondi calmo. «In un modo o nell'altro dovremo batterlo al suo stesso gioco. Restate qui finché il *dweomer* di Muro di Fuoco non si esaurisce. Se non mi vedete uscire fate evacuare Tikandia, perché vorrà dire che non sono riuscito a fermare il tarrasque».
Devi decidere in fretta se vuoi usare Teletrasporto per raggiungere Arno (**74**), o per arrivare alla Tunica degli Arcimaghi (**41**).

173

«Non avevo dubbi sulle vostre possibilità di vincere la battaglia sulla costa», rispondi al paladino irrigidito per la rabbia. «Quel genere di azione va portata avanti da bravi combattenti come voi, piuttosto che da uno storpio praticante di magia. Pensavo semplicemente che sarebbe stata una cosa giusta lasciare a voi l'aspetto militare della nostra missione. Temevo anche che Arno potesse scoprire l'entrata del tempio Bhukodiano, se avessi aspettato fin dopo l'invasione per arrivare qui».
Per un attimo o due i tuoi amici sembrano ponderare se devono soffocare la rabbia o meno, poi Thayne rompe l'imbarazzante silenzio schiarendosi la gola e facendo dei gesti verso la fortificazione del tempio.

«E così questo è il tempio, eh?» grugnisce. «Non c'è molto da vedere, solo una pila di enormi rocce!»
«Questo in superficie» concordi. «L'entrata è dall'altra parte e non ho idea di quanto il tempio sotterraneo sia grande, all'interno; ma dev'essere enorme, forse fino a raggiungere il confine di Wealwood».
«Abbastanza grande da essere un covo di tarrasque» mormora l'elfo svirfneblen.
«Penso che dovresti tornare all'entrata, Delling» suggerisce Garn con un tono duro. Non ti ha ancora perdonato completamente. «Avverto una grande forza malefica qui, e proviene dalla parte frontale di questo tumulo».
Guardi preoccupato il paladino e cominci a muoverti attorno al tumulo piramidale con tutta la velocità che la gamba e l'anca ferita ti permettono. Arrivi appena in tempo per vedere una spaventosa figura, a te molto familiare, che muove le mani in un gesto magico e pronuncia parole di un antico incantesimo. Arno! Vai al **172**.

174

Il confronto tra il tuo potere e quello degli antichi re maghi, che si erano rinchiusi all'interno del tempio con il tarrasque, è più grande di qualsiasi duello di energia mai tentato da te prima d'ora. L'enorme masso comincia a tremare e a scuotersi, finché anche la terra comincia a sussultare sotto i tuoi piedi. Proprio quando ti senti esausto e pensi che l'incantesimo Urto sia destinato a fallire, il masso si sgretola sotto la forza dei due incantesimi e cade in pezzi.
Il *dweomer* dell'antica Porta Ermetica brilla ancora sulla superficie interna dell'arcata, irradiando la maggior quantità di magia mai vista in un solo posto. Ti rendi conto immediatamente che il tuo potente Urto non ha avuto effetti sul sigillo dei maghi Bhukodiani, ha semplicemente distrutto un masso granitico!

Con grande precauzione ti avvicini alla pila di detriti e scruti nel buio, nella polvere soffocante e nel fumo che fuoriesce dalla stretta apertura.
«Sei davvero gentile, Delling. Mi hai risparmiato l'applicazione, e lo spreco, di un incantesimo!»
Riconosci il curioso accento ancor prima di voltarti: sei a faccia a faccia con Arno, tuo rivale dal primo giorno in cui lo incontrasti alla Scuola di Scienze Arcane. Il pazzo, dispotico mago che si fa chiamare "l'Arcimago di Tikandia" gongola per il desiderio di trarre vantaggio dal tuo successo, visto che ti sei guadagnato l'entrata nel Tempio del Potere!
Se vuoi attaccare Arno con uno dei tuoi incantesimi vai al **107**. Se preferisci usare un altro incantesimo per impedirgli di entrare nel Tempio del Potere vai al **75**.

175

Improvvisamente dei rumori di voci e di passi, provenienti dal retro del tempio, ti fanno preoccupare. L'avvertimento di Shanif è stato talmente serio, che ora ti chiedi se Arno o qualcun altro non stia tentando di attirarti con l'inganno lontano dall'entrata del tempio.
Se hai attivato Rivela Nemici vai al **79**. Altrimenti vai al **65**.

176

Armato dello Scettro di Bhukod e della Corona di Aerdrie, cammini accanto all'enorme cadavere del tarrasque e sali sul piedistallo.

«Smettila di nasconderti dietro il tuo Muro di Forza, Arno!» gridi. «È giunto il momento di misurare la forza di Lolth contro quella di Aerdrie. Mostrati, bastardo Drow!»

La parete di luce azzurrina svanisce immediatamente, ma la luce dello scettro rimane, rivelando un piccolo laboratorio pieno di scaffali e di tavoli. Pergamene, libri e contenitori d'ogni genere sono ammassati nella stanzetta. Con grande emozione ti rendi conto di essere nel luogo depositario dell'antico sapere degli arcimaghi, degli ultimi segreti dei re maghi di Bhukod!

«Sei piacevolmente sorpreso, Mago Delling?»

La voce di Arno sposta la tua attenzione su un lato della stanza, dove il tuo rivale si erge sopra un pentagramma luminescente. Ai suoi piedi giace un sacerdote mummificato, nell'atto di afferrare l'orlo della nuova veste di Arno. È una semplice tunica grigia che gli arriva fino ai piedi, senza abbellimenti di nessun genere.

«Obbedisci!»

Il comando del mago tuona nella tua mente con una tal forza che ti obbliga a fare come ti dice, con gli occhi fissi su due punti di luce rossa che hanno preso il posto dei suoi occhi. Sei incapace di resistere al loro potere, e senti che le tue dita stanno allentando la presa sull'impugnatura dello scettro.

Concentra i tuoi pensieri sulla mia voce, Maestro. Non devi lasciar cadere lo scettro. Devi alzarlo e interporlo tra te e Arno!

L'incitamento telepatico di Rufyl è proprio ciò che ci vuole per resistere al potere del potente indumento.

La tunica grigia si tinge ad un tratto di vari colori, che balenano in ogni suo millimetro. Gli occhi di Arno assumo-

no le stesse incredibili tinte quando la triplice estremità dello Scettro di Bhukod irradia un fascio di luce gialla verso il petto dello stregone. I colori della tunica passano attraverso il raggio di luce, come l'iride di un prisma di cristallo, ma la luce bianca dello Scettro di Bhukod li ferma a metà strada tra te e Arno.
Se quei colori ti raggiungono distruggeranno la tua mente ti avvisa Rufyl. *Devi concentrare la forza dello scettro contro di loro.*
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è minore di 34 sottrai 1 punto all'Energia Vitale e ripeti il lancio. Continua a tirare e a sottrarre punti di Energia Vitale finché il totale non sarà maggiore o uguale a 34, o finché l'Energia Vitale non si esaurisce. Se riesci ad ottenere un totale di 34 o più vai al **205**, altrimenti la tua avventura finisce qui.

177

In una situazione come questa, quando qualcuno ti prende di sorpresa alle spalle, l'incantesimo più semplice è di norma il più efficace. Ti tuffi a terra e getti una manata di sabbia addosso ad Arno, prima che possa rendersi conto di cosa stai facendo.
«SHHHHH!»
Sonno è uno dei più facili e veloci da usare tra quelli che conosci, e infatti coglie Arno decisamente di sorpresa.
Getta i dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 30 o più vai al **72**. Se è minore vai al **106**.

178

Decidendo di non utilizzare un *dweomer* atto a distruggere lo scudo di Arno, ti prepari a pronunciare Trasfigurazione, una delle tue magie più potenti ed affidabili. Sfortunatamente richiede anche una formula molto lunga, e non può essere utilizzata in fretta senza provocare risultati disastrosi.

Quando sei appena a metà della rituale cantilena Arno alza le braccia e si afferra i polsi. Ti accorgi che tiene tra le mani un pezzetto di seta, somigliante ad una frusta in miniatura. Successivamente avverti il *dweomer* del suo incantesimo che si arrotola attorno al tuo bastone borchiato, facendoti perdere la concentrazione della formula Trasfigurazione. Arno fa un movimento con le mani, come se stesse effettivamente dando uno strattone alla frusta, mentre il bastone ti sfugge di mano e vola via.

Prima che tu riesca a ritrovare l'equilibrio e la presenza di spirito, "l'Arcimago di Tikandia" parte alla carica e ti assesta un tremendo colpo in fronte con la sua mazza incantata. Non sei in grado di proteggerti in alcun modo.

Getta i dadi. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo sottrai 2 dal numero uscito. Poi sottrai il totale dall' Energia Vitale e aggiorna il punteggio. Se sei ancora vivo vai al **152**.

179

La prima cosa che devo fare è attaccare l'incantesimo di Porta Ermetica pensi. Anti Magia è una delle molte formule che hai memorizzato, ed è anche una delle più utili. Restando in piedi con le braccia incrociate sul petto ti concentri sull'energia che i re maghi devono aver usato per sigillare il tarrasque all'interno del tempio.

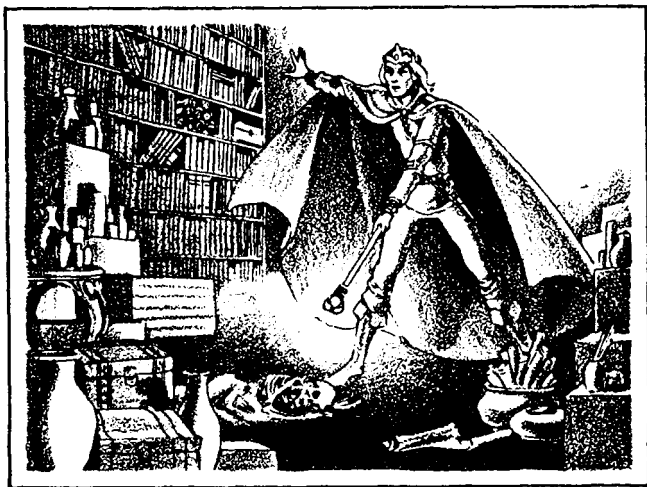
«*Vyehdo!*» gridi spalancando le braccia.

La potente frase provoca un'irradiazione di energia che parte dal tuo petto e si riversa attorno al masso granitico.

In circostanze normali un qualsiasi *dweomer* collocato dall'altra parte della pietra verrebbe assorbito dall'energia del tuo incantesimo, per poi andare a disperdersi nell'area circostante. Stavolta, invece, accade il contrario. Il *dweomer* dell'antica Porta Ermetica è talmente potente che riesce ad assorbire l'aura di Anti Magia.
Rimani a fissare stupito il bordo luminoso attorno alla pietra. I poteri combinati degli ultimi maghi Bhukodiani sono impossibili anche per i tuoi incantesimi a livello avanzato.
Se non hai ancora usato Sfera di Fuoco (**191**), Urto (**82**), Teletrasporto (**166**), Desiderio Limitato (**17**) o Teletrasporto Immancabile (**186**) puoi usarli ora. Ricordati di cancellarli dalla Lista degli Incantesimi e poi recati al paragrafo indicato. Se hai cambiato idea sul fatto di entrare nel tempio, vai al **27**.

180

Quando il *dweomer* di Teletrasporto Immancabile svanisce ti trovi nella stessa stanzetta che hai visto spesso nella sfera di cristallo. Ora, comunque, è illuminata dalla calda luce azzurrina dell'aura di Muro di Fuoco che la protegge dal tarrasque.
Riesci a leggermi nel pensiero, Rufyl? chiedi mentalmente. Il drago e i tuoi compagni sono fuori della porta, in attesa di una chiamata d'aiuto o dell'ordine di far evacuare Tikandia. Tutto dipende dalla tua abilità di recuperare la tunica e di distruggere il tarrasque.
Aspettiamo, maestro risponde Rufyl. Una leggera paura trapela dalla sua voce telepatica. L'incantesimo ti ha trasportato in un piccolo laboratorio, nelle profondità estreme del santuario del tempio perduto. Libri e rotoli riempiono le pareti, mentre gli scaffali sono pieni zeppi di contenitori, fiale e scatole di ogni forma e misura. Le etichette sono

ingiallite dal tempo, ma scritte nello stesso Antico Elfico usato dai re maghi di Bhukod.

Ad un tratto vieni assalito da un fetore di morte e putrefazione, e un attimo dopo vedi una creatura dagli occhi infuocati, appartenente al regno dei morti, che sorge da una panca alla tua destra, in mezzo ad una soffocante nuvola di polvere. La creatura mummificata indossa una tunica grigia e pesante, di colore e stoffa simile a quella del Mantello Elfico, e porta in testa una corona di un metallo opaco, forse adamantite.
Ti rendi conto con un senso di terrore che questo dev'essere il cadavere vivente dell'ultimo re mago di Bhukod! È sopravvissuto ai cinque secoli passati, dopo aver sigillato il tempio con i suoi enormi poteri uniti a quelli della tunica che indossa: la Tunica degli Arcimaghi!
La Corona di Aerdrie pulsa addirittura più in fretta del tuo cuore, e il suo bagliore ritmico si riflette sulle bottiglie e sui contenitori impolverati che si trovano negli scaffali del laboratorio, al di sopra del cadavere vivente.

«Obbedisci al comando di Carr Delling, figlio di Landor Delling. In virtù dei poteri combinati della Corona di Aerdrie e dello Scettro di Bhukod ti ingiungo di consegnarmi la tunica che hai foggiato, in modo che io possa controllare il tarrasque al di là del *dweomer* di quel Muro di Forza».
Gli occhi della creatura si infiammano per alcuni secondi, poi il re-mago sembra mettersi a ridere emettendo un suono roco e secco.
«E io ti ingiungo di consegnarmi lo scettro che il tuo genitore ha rubato da questo tempio» risponde. «Dammelo!»
NON FARLO, MAESTRO! Il grido telepatico di Rufyl ti fa indietreggiare dal cadavere con un rapido movimento, proprio mentre la sua mano con la pelle a brandelli si allunga per afferrare lo scettro. Togli dal fodero l'arma magica, accecando la creatura con la sua improvvisa intensità luminosa.
«Dammelo!» comanda di nuovo l'essere, precipitandosi alla cieca sulla reliquia. Muovi lentamente lo scettro, imitando i movimenti dei domatori d'animali e dei toreri, girandoti su un fianco. Il mostro accecato parte alla carica, ma solo per finire direttamente nel Muro di Forza da lui creato.
Un'esplosione di scintille di luce bianco-bluastra e di piccoli lampi di luce dello stesso colore si sprigionano dal Muro di Fuoco, quando il cadavere vivente ci sbatte contro. Ti precipiti verso la creatura, brandendo lo scettro davanti alla sua faccia cadaverica. Le tre perle, incastonate sui montanti d'oro, splendono più intensamente che mai. Il tuo colpo frantuma il cranio mummificato del mostro un attimo prima che i suoi occhi si schiudano. I raggi di luce rossa che fuoriuscivano dalle profonde orbite svaniscono immediatamente e la creatura crolla con un rumore di ossa rotte. Nello stesso istante si spegne il pannello di luce bluastra, lasciando che sia solo il bagliore dello scettro ad illuminare

il laboratorio segreto e la stanza dell'altare. Per un istante il tarrasque smette di leccare il sangue di Arno dalla base dell'altare, e ti lancia un'occhiata furente.
Non perdi tempo a strappare dal collo dello scheletro la tunica grigia, scuotendola un istante per liberarla dalle ossa e dalla polvere prima di indossarla sopra il Mantello Elfico. Appena la veste incantata si solleva dal pavimento assume la giusta lunghezza, toccandoti la punta delle scarpe mentre vari disegni di diversi colori e tonalità danzano sulla sua superficie.
Il tarrasque, sorpreso ed eccitato, smette di leccare ed attraversa la stanza in direzione del piedistallo su cui sei salito. Hai già aperto il Libro Tascabile di tuo padre alla pagina di Desiderio Limitato, lo stesso incantesimo che Arno ha cercato di usare prima che la bestia lo divorasse.
Confidando nella tua magia leggi la formula con voce alta e decisa.
«*Ascoltate i miei desideri, forze del piano inferiore! Desidero la morte immediata di questo mostro!*»
Sai che l'incantesimo funziona, perché gli occhi spalancati del tarrasque si riempiono di dolore quasi istantaneamente. La Corona di Aerdrie sta pulsando con tale potenza e velocità che il tuo cranio sembra rimbombare allo stesso ritmo.
Improvvisamente la gigantesca bestia agonizzante ruggisce e comincia a mordersi la pancia! Appena lo stomaco si squarcia e le interiora si lacerano, la sala dell'altare si inonda di sangue rosso-arancione e dei succhi gastrici del mostro. Con un tremendo grido finale il tarrasque stramazza sul pavimento insozzato di sangue, afferrando tra i denti l'oggetto che ha provocato la sua fine: la Corona di Lolth!
Ti togli dalla testa la Corona di Aerdrie, confrontando i suoi lampi luminosi con quelli della sua gemella nella bocca del tarrasque: sono identici! In qualche modo la Corona di Aerdrie deve aver provocato un aumento di movimento

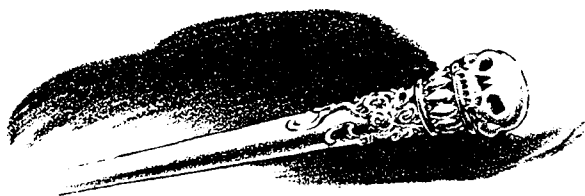
nelle molecole della Corona di Lolth mentre si trovava nella pancia del tarrasque.
«In verità, non ho mai visto nulla di simile!» L'espressione di stupore di Thayne allenta la tensione accumulata e repressa da te e i tuoi compagni, nell'istante in cui ti raggiungono. Delle risate sfrenate che rasentano la pazzia echeggiano nelle rovine sotterranee, visto che siete i primi a festeggiare la liberazione di Tikandia dalla minaccia del tarrasque e dal malefico mago, Arno. Vai al **212**.

181

Ti rendi conto immediatamente che qualcosa dell'incantesimo di Teletrasporto non ha funzionato! Avverti una pressione e un gonfiore alla testa, mentre le molecole del cervello si riformano per magia nel luogo designato... il che si verifica all'interno di un pavimento in pietra!
Quando l'intero corpo si materializza, interamente racchiuso nello spazio sotterraneo, avverti un terribile dolore!
Imprigionato in questo modo nella roccia puoi solo sperare che il collo ti si spezzi sotto il tuo stesso peso, prima che il tarrasque senta l'odore della tua carne! ✠

182

«Penso che Dalris abbia ragione a proposito del cambiamento dei piani durante l'azione: potrebbe soltanto causare problemi» dici a Garn. «Tuttavia, non mi piace neanche l'aspetto di quelle luci. Tutto ciò sa di imprevedibile, e qualsiasi imprevisto mi preoccupa».
Il paladino studia silenziosamente l'orizzonte per qualche secondo e infine dice: «È meglio chiedere a Thayne cosa ne pensa. Anche i suoi soldati saranno coinvolti nell'azione, quindi è giusto che ci aiuti a decidere».
Annuisci e dici: «Manderò io il segnale. Tu e Dalris avrete di certo bisogno di preparare i combattenti».

Entrambi danno un'ultima occhiata al porto pieno di luci e poi vanno sotto coperta per avvisare i rispettivi guerrieri. Attraversi il ponte per far sì che il segnalatore interpelli il tuo vecchio tutore riguardo al cambiamento di piani, e a proposito delle misteriose luci del porto.
Vai al **53**.

183

Il mio primo obiettivo è trovare la Tunica degli Arcimaghi, non combattere il tarrasque pensi velocemente. *Qualunque creatura lo stia facendo, forse riuscirà a tenere occupato il mostro quanto basta per permettermi di trovare la tunica.* Puoi usare degli incantesimi come Teletrasporto (**196**), Teletrasporto Immancabile (**112**) o Desiderio Limitato (**148**) per arrivare direttamente nella stanza della Tunica degli Arcimaghi.
Se vuoi usare uno di questi incantesimi cancellali dalla lista e recati al paragrafo indicato. Se decidi di non usare la magia vai al **35**.

184

«VIA DALLA STRADA!» gridi appena un'altra scarica di frecce ti piomba addosso, rimbalzando a terra visto che il Mantello Elfico fa in modo che tu non venga colpito. L'agile Dalris si è già messa al riparo a ridosso di un muro, mentre il corazzato Garn cala l'elmo e cerca di capire dove si sono appostati gli arcieri.

«Uscite allo scoperto, codardi» tuona Thayne. Sta accovacciato in mezzo alla strada con una freccia stretta in pugno, pronto a scagliarla sulla prima cosa che si muove.
«Stai al riparo, Thayne!» lo esorti, ma l'elfo non ti presta la minima attenzione. Proprio allora ti accorgi di qualcosa di lucente che si muove sopra di te, e sul tetto vedi una scura figura che solleva un'arma. Ti sollevi da terra proprio nello stesso istante in cui un dardo scocca verso il petto di Thayne: ti lanci allora sul corpo dello gnomo, gettandolo a terra.
«AIUTO!» grida l'elfo-svirfneblen. «Un mostro invisibile mi ha afferrato alla cintola!»
Prima che tu possa dire qualcosa, o disattivare il Mantello Elfico, Thayne ti sbatte in faccia una delle sue frecce da guerra! C'è un'improvvisa esplosione, seguita da una scarica di gas caldo che ti investe gli occhi, accecandoti istantaneamente!
«Razza di idiota, è Carr!» esclama Dalris. «Portalo via dalla strada!»
Tutto dolorante, ti senti trascinare velocemente dallo gnomo verso il bordo della strada, sotto una pioggia di frecce. Riesci anche a sentire il rumore sonoro dei corti dardi che vanno a colpire qualcosa di metallico alle tue spalle, a pochi metri di distanza. Poi senti la voce di Garn che ti parla vicino all'orecchio, e ti rendi conto che il paladino ti ha fatto da scudo col suo corpo corazzato.
«Dobbiamo portarlo da qualche parte per curargli quelle bruciature da gas agli occhi» dice Dalris. «Per il momento dimentichiamoci di Arno e posticipiamo l'invasione. Carr non è in grado di sostenere uno scontro magico in queste condizioni!»
Il suggerimento del bardo ti allarma immediatamente. Non vuoi sentirti responsabile per il ritardo dell'invasione, tuttavia dubiti che qualcun altro sia in grado di reggere il confronto con la magia di Arno. Se vuoi recarti alla catte-

drale nonostante le ferite vai al **123**. Se preferisci rimandare l'invasione, e attendi finché non ti senti abbastanza forte da affrontare Arno, vai al **105**.

185

Ti prendi il tempo necessario per pronunciare Muro di Forza, ma nel frattempo Arno ti ha raggiunto. Ti aggredisce alle spalle e ti assesta un colpo alla schiena col suo bastone incantato. Traballi sotto il colpo, col sangue che cola da una lieve scalfittura, e cerchi di mormorare in fretta una formula difensiva.
«Calma!» ringhia il mago nero, percuotendoti di nuovo alla nuca con un colpo talmente forte da farti perdere i sensi.
Getta due dadi. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo, sottrai 2 dal numero uscito. Poi sottrai il totale dall'Energia Vitale: se sei ancora vivo vai al **152**.

186

Il fatto che la Porta Ermetica sia ancora al suo posto, attorno al masso granitico, significa per forza che tuo padre usava qualche altro metodo per entrare nel tempio Bhukodiano. Estrai in fretta il Libro Tascabile degli Incantesimi da sotto il Mantello Elfico e dai una rapida occhiata alle pagine

occulte di Landor, per farti un'idea degli incantesimi che portava sempre con sé.
La prima formula nel libro è quella di Teletrasporto Immancabile.
Certo dici dentro di te. *Non aveva bisogno di rimuovere o di oltrepassare la Porta Ermetica: infatti si trasportava telepaticamente nel tempio!* Dopo l'ultimo tentativo col tuo Teletrasporto, quando la tua gamba destra si materializzò all'interno di un tronco d'albero lasciandoti l'anca irrimediabilmente fuori posto, hai cominciato a studiare le procedure di Landor più avanzate.
Le mani ti tremano quando slacci la corda che tiene legate le pagine di pergamena del sottile libro. Non vuoi rovinare il resto degli incantesimi se qualcosa va storto con questo. Appena hai estratto la pagina rimetti il libro sotto il mantello e cominci a leggere l'incantesimo.
«*Vi chiedo, poteri di ogni dimensione, di sospendere le leggi dell'essere. Cancellate la mia esistenza da questo punto temporale e spaziale, e ricreatela...*»
Con un moto d'orrore, ti rendi conto che devi concludere la formula indicando esattamente il punto in cui desideri essere trasportato telepaticamente. Se avessi studiato l'incantesimo nei dettagli, ti saresti preparato la destinazione precisa. Ma ormai è tardi, la formula deve essere completata rapidamente, e le uniche parole a cui riesci a pensare, prima di venir "cancellato", sono:
a) «*all'interno della tomba del tarrasque*» (**203**).
b) «*all'interno del Tempio del Potere*» (**94**).
Scegli alla svelta una di queste destinazioni prima che l'incantesimo faccia effetto!

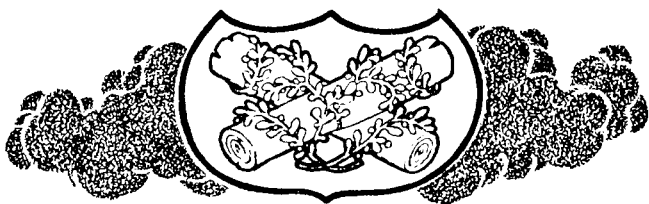
187

«Avete sentito cos'ha appena detto sulla "creatura di Arno"?» grida Garn appena la bestia svanisce. «Potrebbe semplicemente aver dedotto tutto da una delle nostre menti!

Probabilmente è addirittura al corrente della Tunica degli Arcimaghi, Carr! È nel cervello di tutti noi e legge nei nostri pensieri come se fossero libri aperti!»
Scuoti il capo gravemente. «Non si può far nulla per tener celati i pensieri a queste creature dotate di telepatia. È già abbastanza difficile per me nascondere i miei pensieri a Rufyl!»
E quando succede? chiede la bestiola, trasmettendoti un certo risentimento.
Ogni qual volta desidero pensare a qualcosa senza venire interrotto, proprio come ora! lo ammonisci.
«Beh? Perché ora stiamo qui senza far niente?» chiede Thayne. «Tira fuori quel maledetto scettro e facci strada. In quattro ore possiamo arrivare alle rovine, prima che sia giorno fatto».
La pesante asta dorata dello Scettro di Bhukod è impreziosita con dei glifi scolpiti dai suoi antichi possessori, e poi da tuo padre. Le tre enormi perle alla sua estremità cominciano a brillare istantaneamente, appena togli l'oggetto magico dal suo soffice involucro. Lo allunghi, portandolo al doppio della lunghezza con un ampio movimento, osservandolo mentre luccica appena lo punti ad ovest, proprio come aveva suggerito l'opinicus.
«È a ovest» dici, e ti volti per condurre i tuoi compagni sempre più all'interno della palude. Vai al **133**.

188

L'incantesimo di Desiderio Limitato è uno dei più potenti e pericolosi. Devi stare molto attento al modo in cui formuli un desiderio, come tutti ben sanno. Il tuo è un desiderio semplice: lo leggi dalla pergamena di Landor, sostituendolo con parole tue.
Ascoltate il mio desiderio, forze del piano inferiore! Desidero trovare la Tunica degli Arcimaghi!

Nell'istante in cui completi la formula la pergamena prende fuoco, ma senza emanare fumo o calore, e si riduce tra le tue mani in un sottile strato di cenere bianca. La vista comincia ad offuscarsi. È come se tu fossi in piedi, perfettamente immobile in una bottiglia che gira vorticosamente, i cui lati incurvati corrispondono agli alberi al confine di Wealwood. Ben presto le immagini diventano così indistinte che non vedi più nulla, finché il *dweomer* non ti trasporta in una piccolissima stanza. Vai al **99**.

189

Quando vede che gli volti la schiena Arno rimane sorpreso e ritarda l'incantesimo che stava preparando, qualunque esso fosse; ciò basta perché tu riesca a gettare un pizzico di fosforo verso l'entrata del tempio, e a mormorare la formula magica dell'incantesimo Muro di Fuoco.
Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 29 o più vai al **61**. Se è minore vai al **93**.

190

«Non si tratta di un ordinario incantesimo Luce Continua» dici a Dalris. «Se Arno crea simili incantesimi, significa che è diventato più potente di quanto immaginassi. Sospetto che il solo modo che abbiamo per annullare quel *dweo-*

mer è distruggere il suo creatore. Trova Garn e Thayne e raggiungetemi all'ingresso principale della cattedrale».
Ti metti in testa il cappuccio del Mantello Elfico e lasci che il *dweomer* confonda il tuo corpo con la notte. Poi lasci il bardo alla torre di guardia e t'incammini con Rufyl lungo le strade di Saven. Vai al **141**.

191

Penso di aver bisogno di qualcosa di più drastico di Anti Magia dici tra te e te. *Se quella Porta Ermetica ha resistito per tre secoli, la sua magia è troppo potente per venir dispersa dai miei incantesimi. Devo usare la forza bruta.*
Prendi una scatoletta di metallo da una delle tasche nascoste e tiri fuori una compressa di guano di pipistrello mescolato a polvere di zolfo. Premendo i componenti nel palmo della mano destra concentri la forza magica nel dito indice e lo punti sul masso granitico.
«*Shassul!*» comandi.
Un fascio di energia pura si forma sulla punta del tuo dito, e subito si trasforma in un'enorme palla di fuoco che va a colpire la massiccia barriera. L'esplosione è talmente potente che ti fa cadere a terra, ma appena il fumo nero e i detriti si depositano ti accorgi che la terrificante forza

distruttiva dell'incantesimo Sfera di Fuoco è riuscita soltanto ad annerire la ruvida pietra della barriera.
Balzi in piedi, in un tumulto d'emozioni. Raccogliendo i pensieri decidi di provare ad aprirti la strada con qualcos'altro.
Se non hai ancora usato Urto (**82**), Teletrasporto (**166**), Teletrasporto Immancabile (**186**) o Desiderio Limitato (**17**) puoi sceglierli ora. Ricordati di cancellare l'incantesimo scelto dalla Lista degli Incantesimi e recati al paragrafo indicato. Puoi comunque cambiare idea e decidere di non aprire la tomba del tarrasque (**27**).

192

Thayne prende la tiara adamantina, tanto venerata dalla gente dell'Isola di Seagate. «Tienila» dice, con fare indeciso. «Fai quello che devi, ma cerca di riportarmela tutta d'un pezzo».
Sfoderi un largo sorriso al tuo vecchio maestro e ti metti in testa la Corona del Mago. Poi afferri gentilmente, ma fermamente, il braccio di Dalris e la conduci in disparte, affrontando il suo sguardo risoluto.
«Voglio che tu faccia qualcosa per me, non importa quel che succede lì dentro».
«Che cosa?» il tono è comprensivo, ma ansioso. Sa bene quanto è pericolosa la magia, ed ha un grande rispetto per essa anche se la disapprova.
«Voglio che questo tempio sia restituito alla gente di Tikandia e voglio che sia ripristinata la loro magia. Una volta mio padre aveva provato a riconsegnarlo alle genti di Wealwood, ed io ho fatto lo stesso. Questa è la mia sola colpa verso di te, Dalris. Non sono né buono né cattivo. Sono solo un uomo con due forti passioni, una appagata ed una no. Tu le hai respinte entrambe, in primo luogo perché odi la magia, e in secondo luogo perché hai proibito a te stessa di amare un mago come me, anche se ti ho sempre amato. Promettimi

che il popolo Kandiano, il NOSTRO popolo, conoscerà di nuovo la grandezza di Bhukod».
Il tuo appello riempie di lacrime gli occhi del bardo. La sua bocca trema, ma tu ti volti prima che abbia la possibilità di replicare e ti dirigi verso la camera dell'altare. Garn ti ferma, e senza parlare ti preme il pollice sulla fronte, sulle labbra e sul mento: sono i segni dell'antica benedizione dell'Ordine del Sacro Dyan.
Se hai già permesso a Garn di guarirti a bordo della galea, ora non può farlo di nuovo. Se non l'ha ancora fatto, getta due dadi e aggiungi il risultato all'Energia Vitale. Poi vai al **176** se il tarrasque è morto o al **180** se è ancora vivo.

193

Sapendo che il tarrasque ha avuto diversi secoli per imparare tutti i passaggi del tempio, e che una sola vittima non basta certo a soddisfare il suo appetito, ti muovi con circospezione verso il fascio bianco che sembra essere di luce diurna. C'è uno stretto passaggio che conduce in alto e poi all'esterno. Sai che questo tunnel scavato rozzamente non ti porterà alla Tunica degli Arcimaghi, ma stuzzica ugualmente la tua curiosità. *Chi altri è penetrato nel tempio? Chi altri oserebbe, a parte Arno?*
Ti fai strada lentamente lungo il passaggio, guardingo nei confronti di ciò che potrebbe attenderti fuori.
«Carr! Sei qui! Ho girato dappertutto e ti ho cercato dal momento in cui ci hai lasciati!»
«Dalris! Come hai fatto a trovarmi? Come facevi a sapere che questo passaggio portava nel tempio?»
«Non lo sapevo. Ci siamo divisi, per perlustrare l'area, alla tua ricerca. Semplicemente ho trovato questo buco, e stavo per raggiungere gli altri e ricominciare a cercarti».
Ti accorgi che la preoccupazione di Dalris è sincera, e le prendi la mano per portarla verso la luce del sole. Uscite

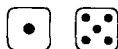
dal sotterraneo e vi sistemate a sedere sotto un albero, dove intendi raccontarle la tua storia.
Ti dispiace di poterle solo dire ciò che è successo finora, e di doverla lasciare nuovamente per andare a cercare la Tunica degli Arcimaghi. Stai per cominciare la spiegazione quando un terribile grido di Rufyl, che dev'essere nei paraggi, ti riempie le orecchie. Dalris punta un dito verso di te, con gli occhi pieni di terrore. Ti volti solo per sentire il primo paio di orribili tenaglie nere che ti si conficcano nella carne.
Uno sbarramento di confusi messaggi telepatici ti informa che il passaggio da te attraversato era stato costruito dai Meenlock, e tu hai violato la loro tana. Non hai speranze di fuggire o di pronunciare un incantesimo, né di dire a Dalris che solo ora ti rendi conto di quanto lei è importante per te. Una dozzina di voraci mandibole ti dilaniano le membra...e non senti più nulla. ✠

194

«La creatura se n'è andata?» bisbiglia Dalris. Allunga il collo e sbircia nell'oscurità.
«Il problema è: era veramente qui?» osserva Garn. «Non ho mai avvertito il male in lei, infatti c'era un'aura di santità che si irradiava dal suo corpo, come se fosse un messaggero degli dei».
«Se n'è andata, questo è tutto» dici al bardo. «Non riesco a spiegarmi quella "santità" che dici di aver sentito, Garn, ma ti assicuro che quella cosa era davvero qui. L'ho vista perfettamente con la mia infravisione».
«Era realmente qui» aggiunge Thayne. «E per quanto riguarda la "santità" ho sentito che gli opinicus sono più formidabili degli olifanti quando combattono il male».
«L'avvertimento a proposito di Arno riguarda me» dici ai tuoi compagni. «Speravo di avere a disposizione diversi giorni per esplorare le rovine prima di affrontarlo, ma ora

pare che il problema sia immediato. Dobbiamo avviarci immediatamente verso le rovine se vogliamo arrivare prima che sia giorno fatto».
Vai al **133**.

195

Stavolta l'incantesimo di Teletrasporto sembra funzionare. Come ben ricordi dall'ultima esperienza, le molecole del tuo corpo sembrano dissolversi, allontanandosi quanto basta per incorporarsi con le molecole di sostanze estranee. Mentre il *dweomer* è attivo tutto ciò che vedi è una luce indistinta, ma conservi il senso del movimento. Solo quando l'energia dell'incantesimo comincia a materializzarsi nuovamente nel tuo corpo ti rendi conto che qualcosa è andato storto, qualcosa di più terribile di quando ti sei ritrovato nei panni di un ramo d'albero!
Quando le molecole della parte bassa del tuo corpo si solidificano, senti che qualcosa sta esercitando una forte pressione sulle tue gambe. Quando ti si schiarisce la vista ti rendi conto dell'orribile risultato dell'incantesimo: dalla cintola in giù il tuo corpo è incorporato in una roccia!
Dopo aver ricacciato dalla mente l'immediata e struggente reazione d'orrore, ti accorgi di un bagliore bluastro. Ti trovi all'interno di una stanza dalle pareti rocciose, su un lato della quale c'è un altare circolare. Dietro l'altare c'è uno stretto rettangolo di una strana luce blu, che riversa ovunque, in questo luogo di culto, la sua calda luminescenza.
Soltanto ora ti rendi conto di un grave, rimbombante ronzio. Sempre intrappolato nella morsa della roccia cerchi di girare il collo verso l'altro occupante della stanza... ma ormai l'enorme tarrasque si è svegliato dal suo secolare letargo : è così affamato che non hai neppure il tempo di vedere i suoi denti affilatissimi mentre ti recidono il busto staccandolo dal pavimento. ✠

196

Teletrasporto è un incantesimo piuttosto semplice ma molto pericoloso. Se non specifichi precisamente il luogo in cui desideri essere trasportato puoi ritrovarti dentro una roccia o, come può provare la tua anca ferita, in un tronco d'albero.
Sebbene riluttante ad invocare di nuovo l'imprevedibile *dweomer*, ti rendi conto che probabilmente questa è la maniera più veloce per trovare la Tunica degli Arcimaghi. Cerchi di ignorare i suoni distanti della lotta tra il tarrasque e la sua preda, concentrandoti invece sull'incantesimo memorizzato di Teletrasporto.
«*Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportare il mio essere fisico nel luogo in cui si trova l'oggetto evocato dai miei pensieri!*»
Appena pronunci l'ultima sillaba focalizzi il pensiero sull'ultima visione della Tunica degli Arcimaghi, quella che hai avuto nella sfera di cristallo. Ti immagini nel piccolo laboratorio, intento ad osservare i sacerdoti minori Bhukodiani che aiutano il loro sommo arcimago ad indossare la loro ultima arma disperata: la Tunica degli Arcimaghi.
Getta i dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 33 o più vai al **195**. Se è tra 27 e 33 vai al **99**. Se è minore di 27 vai al **181**.

197

Da quando ti sei ferito all'anca con l'esperimento del Teletrasporto sei diventato un po' riluttante nei confronti dell'imprevedibile incantesimo, ma la spiegazione di Jarmel a proposito della presente emergenza ti obbliga a ignorare i dubbi e a usare Teletrasporto per entrare in fretta nel Tempio del Potere.
Focalizzando i pensieri sull'ultima visione della Tunica degli Arcimaghi nella sfera di cristallo, reciti la speciale formula.

«Dominatori del mondo materiale e delle sue dimensioni! Vi chiedo di trasportare il mio essere fisico nel luogo in cui si trova l'oggetto evocato dai miei pensieri!»
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è maggiore di 33 vai al **195**; se è tra 27 e 33 vai al **99**. Se è minore di 27 vai al **181**.

198

Le ore mattutine trascorrono lentamente mentre rimani di guardia all'entrata del tempio Bhukodiano. Sei così abituato ai suoni degli uccelli e degli animali della selvaggia palude, che ad un tratto il loro silenzio ti allarma: senti a questo punto un inconfondibile rumore di passi e di voci agitate che provengono da dietro la piramide.
Vuoi vedere da dove provengono quei rumori,protetto dal tuo mantello (**163**), o resti all'entrata del Tempio del Potere (**175**)?

199

Prima di fare altre mosse ti sistemi di fronte all'arco scolpito e al masso granitico con le braccia lungo il corpo, palme all'infuori, nella posizione richiesta per l'incantesimo Rivela Nemici. Poi apri le braccia e fai attenzione alle

eventuali aure malefiche che potrebbero indugiare all'entrata del tempio.
Attendi immobile, utilizzando tutta la tua energia per percepire le forze, vecchie e nuove, dell'arco bloccato. Invece di avvertire presenze negative ti limiti ad avvertire sul volto il tepore del sole mattutino.
Se hai attivato Rivela Incantesimi (**90**) o Comprensione dei Linguaggi (**153**) sceglinc uno e recati al paragrafo indicato.
Se nessuno di questi incantesimi è attivo vai al **27**.

200

«Sono stato costretto a lasciarvi nella palude, perché temevo che Arno potesse arrivare qui prima di noi se avessimo aspettato fino alla tarda mattinata» spieghi. «Sapevo che potevo mettermi in comunicazione con voi attraverso Rufyl, se ce ne fosse stato bisogno, quindi non posso dire di aver proprio disertato».
«Questo è invece esattamente ciò che hai fatto!» esclama Dalris in tono di sfida.
«Ha ragione lei, Delling» concorda il paladino. «Ci hai lasciati a vagare nella palude senza darci alcun indizio sulla tua localizzazione».
«E come avete fatto a trovarmi?» chiedi a Garn, incuriosendoti improvvisamente.
«Ci è riuscito Thayne, con la Corona di Aerdrie» replica il paladino. «Ha scoperto che vibrava ogni volta che puntavamo in questa direzione, e così abbiamo pensato che la cosa doveva aver a che fare con le rovine di Bhukod. L'abbiamo usata come bussola, tutto qui».
«Curioso!» esclami «Mi chiedo se lo Scettro del Potere funziona allo stesso modo».
«È questo il tuo cosiddetto "Tempio del Potere" ?» chiede Dalris in tono d'incredulità. Capisci che non ti ha ancora perdonato completamente per averli lasciati senza spiegazioni, ma per ora decidi di non pensarci.

«Lasciate che vi mostri l'entrata principale» proponi. Poi ti volti e ti incammini attorno alla piramide, ma rimani impietrito sentendo una familiare voce cantilenante. Fai cenno ai compagni di star fermi e poi procedi con passo furtivo. In piedi davanti all'arcata, nell'atto di completare un gesto magico, c'è una nera figura tristemente conosciuta: Arno! Vai al **172**.

201

Hai in mano la compressa di guano di pipistrello mescolato a polvere di zolfo ancor prima che la sabbia dell'incantesimo Sonno si sia depositata a terra.
«*Shasssul!*» gridi puntando il dito al centro dello scudo incantato di Arno. Una roteante palla infuocata, colma di energia giallognola, si sprigiona dal tuo dito e si trasforma in un'enorme palla di fuoco, andando poi a cozzare contro lo scudo a forma di ventaglio.
Con una violenta esplosione seguita da una gran nube di fumo, le due energie si scontrano. Ti rannicchi a terra, proteggendoti la faccia dal calore. Improvvisamente la figura di Arno appare in mezzo al fumo, con il bastone incantato alto sopra la testa. Cerchi di parare il colpo con lo scettro, ma i tuoi muscoli non sono agili come una volta. Il bastone incantato ti colpisce in fronte, proprio in mezzo agli occhi, e stramazzi al suolo privo di sensi.

Getta i dadi. Se l'incantesimo permanente Protezione è attivo sottrai 2 dal numero uscito. Poi sottrai il totale dall'Energia Vitale e aggiorna il punteggio. Se sei ancora vivo vai al **152**.

202

Rufyl e Thayne sono i primi ad attraversare la porta aperta. L'elfo-svirfneblen ha sfoderato la sua ascia mitrale, pronto a tutto, e sembra trovarsi perfettamente a suo agio nelle tetre e tremende rovine sotterranee. Non puoi fare a meno di considerare quanto un cambiamento del corpo può essere significativo anche per la mente.
Sia Thayne che lo pseudodrago rimangono raggelati quando vedono la carcassa del tarrasque che occupa quasi tutta la stanza. Garn e Dalris entrano dopo di loro e restano a fissare la grande bestia delle leggende dell'orrore, ormai innocua.
«Dove sei stato?» domanda Dalris, arrabbiata o preoccupata, non riesci a capirlo.
Descrivi in fretta le tue avventure, concludendo con l'incantesimo condiviso assieme ad Arno. «Ecco perché devo avere la Corona di Aerdrie, Thayne» aggiungi. «Arno è vicino alla Tunica degli Arcimaghi, e il solo modo per fermarlo è essere più potente di lui. La Corona del Mago unita allo Scettro di Bhukod può darmi la potenza di cui ho bisogno. Ho perso una quantità tremenda di energia durante il mio duello con Arno».
L'elfo e Dalris si scambiano una rapida occhiata, come se avessero già discusso su cosa dirti quando - o SE - ti avessero rivisto. Garn indica il tarrasque morto: «Quella pelle varrebbe una fortuna per qualsiasi fabbricante di armature» afferma con la mente altrove. Hai l'impressione che stia cercando di nascondere il disagio che prova nei tuoi confronti.

È vero, Maestro ti comunica telepaticamente Rufyl. *Sono molto arrabbiati con te perché li hai lasciati nella palude, ed ora si stanno chiedendo se possono fidarsi o meno.*
DEVONO fidarsi di me dici a Rufyl. *Da ciò dipende il futuro di Tikandia!*
Lancia due dadi e aggiungi il risultato al Carisma. Se il totale è 16 o più vai al **192**. Se è inferiore vai al **204**.

203

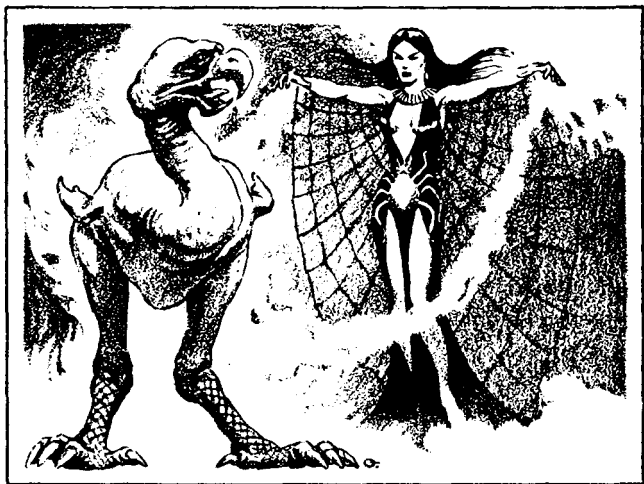
Appena il turbinio illusorio finisce, ti trovi in un'oscura caverna che puzza per l'umidità sotterranea. Dai un'occhiata in giro ma non vedi segni di vita, neppure con Infravisione.
Avverti un tepore sulla schiena e ti rendi conto che si tratta dello Scettro di Bhukod che sta pulsando nella sua guaina protettiva. Afferri l'arma incantata e vedi un'aura di luce bianca che si diffonde dai bordi del contenitore di pelliccia. Quando estrai lo scettro le sue tre enormi perle si infiammano come torce, spargendo nella spaziosa stanza in cui ti trovi una luce pari a quella di un incantesimo Luce Continua.
È una grande caverna di marmo, con dozzine di colonne che sostengono un grosso masso di pietra che fa da soffitto. Pietrisco e antichi detriti, comprese urne rotte, resti di mobili, e frammenti di ossa, sono sparsi nell'intera camera. C'è una sola uscita, quella che una volta era una porta, della quale rimangono solo un paio di pannelli sfondati. Ma pare che al di là di essa ci sia solo il buio.
Con un salto incerto attraversi la porta, ma rimani di sasso quando una grande testa munita di corna appare nell'apertura, impedendoti di fuggire. Probabilmente il vorace mostro non mangia da centinaia di anni, ma adesso la fortuna sembra aver girato dalla sua parte. ✠

204

Thayne si schiarisce la gola e scrolla le spalle. «Vorrei poterti aiutare, Carr, ma non posso rischiare di far cadere la Corona di Aerdrie nelle mani di Arno, o di farla distruggere durante il Teletrasporto. Quel dannato ha già la corona gemella di Lolth, e forse addirittura la Tunica degli Arcimaghi. Se dovesse accaderti qualcosa dall'altra parte di quel *dweomer* di Muro di Forza, Arno potrebbe aggiungere lo Scettro di Bhukod e la Corona di Aerdrie a ciò che ha già; quindi ti consiglio di posticipare il confronto con Arno finché non ne saprai di più sulla magia e sugli Elfi Oscuri».
«Ascoltalo, Carr» ti implora Dalris. «Io... ehm. NOI... non vogliamo che tu corra tali rischi! Il tarrasque è morto e la tirannia di Arno a Tikandia è stata annientata. Saven è nostra e le nostre forze stanno sbarcando in massa per invadere la costa orientale ed eliminare gli ultimi Cavalieri della Verità di Arno! Questa è solo una sfida tra maghi. Mettici una pietra sopra!»
L'abbronzato viso del bardo è diventato rosso per averti parlato in questo modo, e tu sei tentato di lasciar perdere il confronto finale. Garn è tranquillo e impassibile, ma tu sai bene che il devoto paladino non dimenticherà facilmente l'impatto con le forze malefiche che ha dovuto affrontare.
Se vuoi abbandonare l'impresa e rimandare a un altro momento l'incontro finale con Arno vai al **209**. Se invece intendi usare Teletrasporto per raggiungerlo, nell'estremo tentativo di guadagnarti la Tunica degli Arcimaghi vai al **210**.

205

Lo sforzo assorbe la maggior parte delle tue energie, ma alla fine riesci a dirigere il potere dello scettro contro quello della tunica. La Corona di Aerdrie ti trasmette uno strano formicolio, e tu supponi che lo stesso faccia la corona di Lolth sulla scura fronte di Arno. Quella tiara adamantina

sta fremendo ritmicamente e manda dei bagliori gialli, come se andasse a tempo col battito cardiaco di Arno. Continui a riversare la tua concentrazione su Arno, anche quando la luce che sta pulsando dalla sua corona rompe il ritmo e comincia a mandare solo degli sporadici lampi.
I colori della tunica cominciano a svanire, e dopo un attimo il tuo avversario crolla al suolo privo di sensi, nel centro del pentagramma. La corona di Lolth cade dalla bianca testa di Arno e rotola ai tuoi piedi. Fai il gesto di afferrarla, ma Rufyl ti ferma con un altro avvertimento telepatico.
Non toccarla, Maestro. Lolth ha mandato la sua ancella, Yochlol, a prenderla!

Proprio mentre il messaggio di Rufyl raggiunge la tua mente indebolita, una scura figura appare nell'ombra della stanza. Yochlol, l'ancella di Lolth dal corpo d'aracnide, emerge dalla strana luce della stanza. «Sappi, servitore di Lolth e di Pazuzu, che la tua missione è fallita. E questa è

la tua punizione» dice alzando minacciosamente le braccia sul corpo immobile di Arno.
Mentre rimani a guardare orripilato, la scolorita Tunica degli Arcimaghi comincia a tendersi addosso ad Arno, il cui corpo si sta gonfiando e deformando in maniera innaturale. La tunica si strappa, mentre una puzza insopportabile emana dalla creatura in cui è stato trasformato Arno, un mostro munito di becco.
Quando la trasformazione è completa Yochlol raccoglie dal pavimento la Corona di Lolth, alza le mani sull' uccello gigantesco e deforme e dice: «Vattene, creatura ripugnante». L'uccellaccio svanisce e Yochlol attraversa la luce dalla quale era venuta.
«Avevo sentito parlare della vendetta di Lolth, ma non mi ero mai reso conto di quanto potesse essere crudele con i suoi seguaci» mormora Thayne. «Sembra proprio che il tuo rivale sia destinato a trascorrere il resto della sua esistenza in quella miserabile forma. Comunque non ti causerà più nessun problema».
Guardi la luce dello Scettro di Bhukod che accenna a indebolirsi, ed annuisci. «Andiamocene da questo posto prima che sia troppo buio per ritrovare il cammino. Penso di non avere neppure la forza per utilizzare un incantesimo Luce». Vai al **212**.

206

Senza pensare alla sempre maggior rigidità dell'anca, e al dolore che ti attanaglia, ti pieghi in avanti, come Arno, per balzare all'attacco. Tieni il bastone borchiato davanti al petto, sperando di riuscire a parare il colpo del tuo rivale, qualunque esso sia. Quando Arno vede la tua andatura zoppicante sfodera un ghigno, ricordandoti uno squalo che si accorge del punto debole di un altro pesce.
Il nero mago finge un attacco a destra col pugnale, ma poi colpisce con la sua pesante bacchetta il tuo bastone bor-

chiato, facendotelo saltar via di mano. Ed è a questo punto che comincia ad usare il pugnale. ✠

207

Alquanto sorpreso nel vedere che gli volti le spalle, Arno ritarda l'incantesimo che stava preparando: e ciò ti basta per riuscire a gettare un pizzico di polvere di diamante sull'entrata del tempio, mormorando le parole magiche di Muro di Forza.
Getta i dadi e aggiungi il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 29 o più vai al **37**. Se è inferiore vai al **185**.

208

Arno vede ciò che stai facendo e si precipita dietro di te, sperando di raggiungerti prima che tu abbia portato a termine l'incantesimo Ragnatela. Il suo assalto improvviso ti disturba e ti fa perdere la concentrazione, per un paio di istanti soltanto, ma quanto basta per spezzare il sincronismo. L'incantesimo fallisce e il tuo nemico ti afferra per un lembo del Mantello Elfico.
Arno ti tira bruscamente fuori dall'entrata, facendoti cadere a terra contro i detriti del masso di granito. Tramortito per aver sbattuto la testa contro una pietra, sei appena cosciente quando il mago dei Drow solleva un pezzo di granito e ti sfonda il cranio. Tu hai smesso di preoccuparti per il tarrasque, ma per Tikandia l'incubo deve appena cominciare. ✠

209

«Lasciamo che Arno si prenda la tunica. Per il momento, s'intende. Almeno torniamo indietro sani e salvi» concludi. Lasciando le rovine di Bhukod sei contento che la tua missione principale si sia conclusa con successo: hai messo fine al malefico dominio di Arno su Tikandia e il tarrasque è stato trucidato. Tuttavia ti rimarrà sempre il rimorso di

non aver seguito il tuo rivale fino al luogo in cui era riposta la Tunica degli Arcimaghi, assieme a chissà quale altro segreto della magia Bhukodiana che lui può avere scoperto. Forse ci sarà un'altra possibilità... ✠

210

«Non possiamo lasciare che Arno recuperi i suoi poteri con la Tunica degli Arcimaghi, o con qualche altro segreto della magia Bhukodiana che può essere rimasto tra queste rovine!» dici ai tuoi compagni. «Questa volta siamo riusciti a fermarlo, ma la prossima non sarà così, se possiede tali poteri! Sono deciso ad affrontarlo anche senza il vostro aiuto». Vai al **169**.

211

«Non possiamo combattere quella cosa neppure con la Corona di Aerdrie!» dice Dalris. Sta guardando orripilata la bestiaccia che finisce di cibarsi.
«Non posso lasciarti la Corona del Mago» dice Thayne. «Dobbiamo proteggere la nostra isola dai demoni di Pazuzu. Guarda cosa è successo alla corona di Lolth. Forse grazie a lei Arno ha controllato Pazuzu, ma ora è nella pancia del tarrasque! Non avrei mai dovuto portare con me la corona!»
Dai un'occhiata a Garn, ma il paladino sta fissando con occhio vitreo l'immenso mostro malvagio che rosicchia l'ultima gamba di Arno. «Che problema c'è?» gli chiedi. «Forse è troppo rischioso per il Nuovo Ordine del Sacro Dyan?»
Alzi le spalle alle loro spiegazioni, e togli da una tasca del mantello il libro degli incantesimi. «Dovrò arrangiarmi da solo» concludi.
Girando alla pagina dell'incantesimo Teletrasporto Immancabile focalizzi i pensieri sull'ultima visione della Tunica degli Arcimaghi nella sfera di cristallo. Puoi solo

sperare che la localizzazione sia la stessa che ricordi di aver visto.
«Vi chiedo, poteri di ogni dimensione, di sospendere le leggi dell'essere. Cancellate la mia esistenza da questo punto temporale e spaziale, e ricreatela nella camera della Tunica degli Arcimaghi!» Vai al **99**.

212

I sogni di tuo padre sul rinascimento delle arti magiche Bhukodiane stanno diventando realtà, col passaggio della Scuola di Scienze Arcane all'antico Tempio del Potere. Tu e i sommi maghi del collegio avete trovato talmente tanto materiale magico, nel laboratorio della camera mortuaria, che basterà per le prossime quattro generazioni di studenti. Gli elfi di Thayne sono tornati in gran numero nelle terre montuose di Wealwood, e i Kandiani•hanno dato al loro continente il nome di Nuova Bhukod. L'Ordine Riformato del Sacro Dyan di Garn è fiorente in tutta Tikandia, e combatte gli sporadici gruppi che ancora si oppongono alla rinascita Bhukodiana.
E Dalris ti sorride più spesso in questi giorni. Rufyl dice che questa è la miglior ricompensa che potevi ottenere dopo tanti anni di dolore e sacrificio, ma tu non lo prendi molto sul serio...in fondo lo sanno tutti che gli pseudodraghi sono degli inguaribili romantici.

librogame®

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

sherlock holmes

dimensione avventura

advanced D&D

grecia antica

sortilegio

oltre l'incubo

misteri d'oriente

ninja

robin hood

guerrieri della strada

blood sword

partita a quattro

la terra di mezzo

fire*wolf

skyfall

realtà & fantasia

faccia a faccia

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
"I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
"Gord il miserabile"

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

MAGO CONTRO MAGO

9

advanced D&D

Un'avventura mozzafiato basata sul *role-playing game* che dall'America ha conquistato tutto il mondo: ormai un vero e proprio mito per gli appassionati e il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu. Giunge a conclusione la mini-serie intitolata "Il Regno della Stregoneria", composta di tre volumi che costituiscono però anche tre avventure indipendenti. Finalmente Carr Delling può affrontare il temibile Arno, il mago al servizio delle forze del male che un tempo è stato suo compagno di studi. È in gioco il possesso della Tunica degli Arcimaghi, che racchiude immensi poteri...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Keith Parkinson

ISBN 88-7068-295-1

70682951

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu